

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/07 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

E3'ün En İyileri

Amerika'da Oyun Dünyasının En Büyük Şovu

Activision Masbro Lucas Arts

Blizzard Sierra Interplay Games

Neverwinter Nights

X-COM: Alliance

Fallout: Tactics

Elder Scrolls: Morrowind

Return to Castle Wolfenstein

İNCELEME

Ground Control

Görsel açıdan bir şaheserle
mi karşı karşıyayız?

Vampire

Kahraman bir şövalyenin
vampirlik günleri

MDK2

Uçuk kahramanlarımız ve
daha uçuk uzaytılar savaşıyorlar

TAM ÇÖZÜM

Shogun

Fear Effect (PSX)

Thief 2

Starlancer



Editör'den



Cem Sancı
Yazı İşleri Müdürü

CHAT OYUNU

<cem> Hatırlar mısınız, sokaklarda, bahçe duvarlarının üzerlerinde oturmak
<cem> modası vardı eskiden. Eminiz hala
<cem> sürdürülen bir alışkanlıktır ama on yıl
<cem> önce olduğu kadar yoğun olmadığını
<cem> görüyoruz. Bilmeyenler için hemen
<cem> bir hızlı hatırlatma seansı
<cem> gerçekleştirelim: Bilirsiniz yaz
<cem> akşamları, genç insanlar sokaklarda toplu halde
<cem> dolaşmayı çok severler (veya di) ve elbette kimsenin
<cem> sonsuza kadar yürüyecek mecali olamayacağı için elbet
<cem> bir duvar üstü bulup üzerine tunerler (veya di). Hatta
<cem> dönemin mizah dergilerine bakarsanız insanlar hep bir
<cem> duvar üstünde otururken önlerenden geçenler hakkında
<cem> yorum yaparlardı karikatürlerde. Oylesine sosyal
<cem> hayatımıza nüfuz etmiş bir gerçektir bu kızıl erkekli
<cem> duvar üstüne tünayıp dedikodu ve birbirine kur yapmak
<cem> olgusu. Neyse ki, son on yıldaki teknolojik gelişmeler
<cem> İnterneti hızla yurdumuza yerleştirdi, bu duvar üstü
<cem> gruplar chat odalarına taşındılar.
<cem> Aslında eskiden de her duvarın başka bir chat odası
<cem> olduğunu düşünmek mümkün olabilir. Semtlere de IRC
<cem> kanalı diyebiliriz bu durumda. Diyelim ki bu akşam
<cem> Yeşilköy IRC kanalındaki ilkokul bahçesi duvarı chat
<cem> kanalına takılıyorsunuz. Belli bir saatte (genellikle akşam
<cem> saatlerinde) evden çıkıp duvarın yanına gider birileri
<cem> varsa ufak ufak sohbet başlarsınız. Birisi yoksa ise
<cem> kendi başınıza oturup birilerinin gelmesini beklersiniz.
<cem> Arada atıştırılan ve yerleri kaplayan ay çekirdiklerini de
<cem> unutmayalım... Sohbet de tam chat kanallarında olduğu
<cem> gibi, akşamın ilerleyen saatlerinde koyulaşır ve tatılışır.
<cem> Yani durum tam anlamıyla bir IRC chat ortamının
<cem> benzeriydi.
<cem> O duvar üstü chat odalarından fazla kalmadı. Akşamları
<cem> otomobille sokaklarda biraz turladığınızda tek tuk birkaç
<cem> yerde insanların bu şekilde toplandığını görüyorsunuz ki
<cem> bunların çoğunu orta yaşın üzerinde insanlar oluşturuyor.
<cem> Peki bu gençler neredeler? Ortaokul, lise öğrencileri bu
<cem> sıcak yaz akşamlarında ne yapıyorlar? Neden yaz
<cem> akşamlarında duvarların üzerine tünayıp birbiriyle flört
<cem> etmeye çalışıyorlar artık?
<cem> Hepinizin tahmin ettiği gibi, onlar artık sanal chat
<cem> duvarlarının üzerindeler ve chat gerçeği, on yıl
<cem> öncesinin bahçe duvarı üstü gerçeği kadar gerçek.
<cem> Artık insanlar duvar üstü sohbetlerini semt komşuları ile
<cem> gerçekleştirmek zorunda değiller. Duvarların üzerinde
<cem> sohbet edebilecekleri bir dünya dolusu insanın farkına
<cem> varan hiçbir insanın bundan sonra bahçe duvarının
<cem> önünde üç beş arkadaşla kendisini sınırlamasını
<cem> bekleyemeyiz. Ama umarız, bu yeni akım, insanlara
<cem> rahatça yalan söyleyebilme alışkanlığını da kazandırmaz.
<cem> Çünkü duvarın üzerinde, yanınızdaki arkadaşınızın
<cem> gözünün içine bakarken yalan söylemek, beyaz ekrana
<cem> hiçbir sorumluluğunu üstlenmeyeceğiniz birkaç cümle
<cem> yazmaktan çok daha zordur.
<cem> Bu ay başka tür bir oyundan bahsetmek istedim. Sosyal
<cem> ilişkiler denilen bu oyun da, zamanla ve İnternet
<cem> sayesinde elektronik ortama geçiş yapmış olduğu için
<cem> artık konumuz sayılır. Bu oyunu da sık sık inceleyip,
<cem> gelişmeleri inceleyeceğiz ve chat oyunundaki chat'ları
<cem> size ulaştırmaya çalışacağız. Kimbilir iyi oynarsanız belki
<cem> siz de eşlerini chat la bulan binlerce çiftte kumrudan biri
<cem> olabilir, hayatınızın akışını değiştirebilirsiniz. Bu seferki
<cem> oyun, daha gerçek görünüyor. Hazırlıklı olun.

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhan@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Sancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuh@level.com.tr

Ermin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Onur Bayram obayram@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İnceşaiğır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Çimen, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü	Gönül Morgül
Reklam Koordinatörü	Şebnem Karabıyık
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
	Nurhan Bağcı
Reklam Trafikçisi	Ayşe Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nar Geçil, Ayfer Karatoprak, Ayten Akgüne, Ebru Çinek
Dağıtım Müdürü	Nebi Danacı
Dağıtım Departmanı	Mehmet Çil, Cem Çoker
Abone Servisi Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekutan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özdemir
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhan Sungurtekin
Bank Ayırımı - Film Çıkış	Akar Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Baskı	Akar Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BIRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı
	Zincirlikuyu Cad. 231/3
	30380 Kaşpaşa İSTANBUL
	Tel: (212) 297-1724 Pbx
	Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtman
Ankara Büro	Menekşe Sokak 26/4
	Yükarı Ayrancı ANKARA
	Tel: (312) 467-0350
	Faks: (312) 480-5958
	E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Firaxis'e Taze Kan

Sid Meier ile Brian Reynolds'ın yolları ayrıldığından beri sessiz sedasız projelerine gömülmüş olan Firaxis megerse yeni elemanı arayışındaymış. Sid Meier başkanlığındaki Firaxis'ten gelen son haberlere göre firma, aralarında oyun sektörünün kademlilerinin de yer aldığı yeni bir ekiple çalışmaya başladı. Yeni ekibin görevi yapımı süren Dinosaurus ve Civilization III oyunlarının tamamlanması sürecinde bulunmak. Kendine böyle sağlam bir kadro kurmasından da anlayabileceğiniz gibi Firaxis eski iddiasını kaybetmediğini bu işi kendi firmasını kurarak ekibi terk eden Reynolds'ız da kotarabileceğini dostu düşmana göstermiş oluyor. Ya da, amaçları bu olmasa bile bizim çıkarabil-

diğimiz sonuç bu oluyor.

Oyun dünyasında bir tasarımcı, animatör ve sanat yönetmeni olarak adı saygıyla anılan Marc Hudgins (tabii bu ismin size bir şeyler çağrıştırmaması için adının karıştığı oyunlardan bahsetmemiz gerekecek) Firaxis projelerinin tamamlanması işinde çalışacak. Şimdi parantez içinde bahsettiğimiz noktaya geldim. Marc Hudgins daha önce The Realm, Slater and Charlie Go Camping, EroQuest 2, King's Quest 7 ve Quest for Glory 3 ve 4'un yapımında çalışmıştı. Şimdi Firaxis, Hudgins'in dokuz yıllık bu deneyiminden olabildiğince çok faydalanmayı umuyor.

Hudgins dışında geçici olarak Firaxis tayfasına katılan diğer isimler 3D modelci ve animatör

olarak çalışan Donan Newcomb ve 3D Studio Max'in ustaları olan Kevin Margo. Sonuçta teknik ve pratik olarak donanımlı yeni bir Firaxis kadrosu ve beklentilerini aşılmaya hazırlanan iki oyun söz konusu. Dinosaurus ve Civilization III için bir süre daha beklemek zorundayız ama en azından bunların sağ kolunu kaybetmiş bir Sid Meier tarafından değil işini

iyi bilen bir ekip tarafından ortaya konacağını bilmek umut verici... Bekleyelim ve görelim.



Bungie (Micro)Software?

Her şey güncelliğine pek de ihtimal verilmeyen bir söylentiyle başladı. Derginin artık çıkması gereken günlere gelmiş ve bu haberi doğrulanmasını bekliyorduk ki nihayet Microsoft açıklamayı yaptı. Myth serisi, Halo ve Onin'in geliştiricisi olan Bungie Software artık Microsoft'un bir parçası. Bugüne kadar bağımsız olarak çalışan ve kendi çapında gayet başarılı işlere adını yazan Bungie bundan böyle bir bölümü X-Box için tasarlanan oyunlar olmak üzere Microsoft'un yayınlacağı bazı oyunların yapımcılığını üstenecek. Bu



arada kendiliğinden de devam edecek ve tabii bunlar da Microsoft tarafından yayınlanacak. Yapılan açıklamaya göre Bungie'nin

Microsoft'a dahil olması kadrosunda herhangi bir değişiklik anlamına gelmiyor.

İki firma arasındaki anlaşma, Microsoft'a bu yılın en ilgi çeken oyunlarından biri olan Halo'nun yayın ve dağıtım hakkını veriyor. Aslında Bungie'nin durumu gö-

ründüğünden biraz daha kanışık çünkü firmanın bazı haklarını da Take Two satın almış durumda. Microsoft'la imzalanan anlaşmadan bir süre önce, Bungie portfolyosunun hazinesi olan Myth serisinin bütün hakları Take

Two'ya teslim edilmişti. Ayrıca hisselerin %19.9'u da Take Two'nun oldu. Bungie Soft-

ware böyle bir tercih yapmasının nedenini Take Two Interactive'in kendilerine istedikleri esnekliği sağlayabilecek bağımsız ve güçlü bir yayıncı olması şeklinde açıklı-

yor.

Diğer cepheye geri dönecek olursak; Microsoft, Bungie'nin X-Box'ın gelişiminde kilit rol oynayacağını ve firmanın PC oyunları tarihine çok önemli katkılarda bulunacağını söylüyor. Ayrıca Bungie'nin yeni oyunlar çıkarmak konusundaki yaratıcılığıyla ve Microsoft'un çok güçlü bir dağıtım ağına sahip olmasının avantajları birleştiğinde iki firma adına da çok hayırlı sonuçlar elde edileceği söyleniyor. Eh, bu da doğru bir saptama.



E3'ün En İyileri

Geçtiğimiz ay Los Angeles'ta yapılan ve bütün oyun dünyasını gündemine oturan E3 fuarından bu yıl son kez bahsedecek olmanın rahatlığıyla bildiririz ki: E3'de gösterilen oyunlar arasında en iyilerinin seçildiği Best of E3 Show ödülleri belli oldu. Buna göre; E3'ün En İyisi Lionhead Studios'un Black & White'i. Yapımı 4 yıldır süren oyun kendine özgü grafikleri, şaşırtıcı hikayesi ve oyuncuları iyile kötü arasında bir tercihe zorlayan felsefesiyle şimdiden bir klasik. En Özgün Oyun, En İyi PC ve En İyi Strateji Oyunu dallarında da yine ödül Black & White'in oldu. En İyi Konsol Oyunu ise Sega tarafından Dreamcast için hazırlanan Jet Grind Radio. Önceki yıllarla

kıyaslandığında bu yıl her zaman olduğundan daha fazla iyi oyuna tanık olan E3'ün konsol sahnesinde görsel özellikleri, gelişmiş tasarımı ve farklı oynanışıyla Sega'nın Jet Grind Radio'su diğerlerinden bir adım öne çıkmayı başardı.

Yarışmada En İyi Aksiyon Oyunu olarak daha demin Microsoft'a katılma kararı alan Bungie Software'in Halo'su ödül aldı. Gidip oyunun şovunu izleyenler arasında nutku tutulmayan kimse olmadığı söyleniyor. Halo'nun marifetli oyun motoru bu nutuk tutulması vakasının en önemli nedeni. En iyi adventure oyunu ödülünü ise yıllardır acaba devamı gelecek mi diye beklediğimiz Monkey Island serisinin yeni oyunu Escape from Monkey Island

kaptı. LucasArts'ın seriyeye eklediği doruncu oyun olan EMO tıpkı öncekiler gibi eğlenceli ve sürükleyici. Üstelik bu kez 3D grafikleriyle daha da etkileyici görünüyor. Bu yılın belki de en zor seçimi ise RPG'ler arasında oldu. Çünkü yapımı süren role-playingler arasında birbirinden başarılı çok sayıda oyun var. Ancak bir tanesi hepsinden daha fazla adından söz ettiriyor. Interplay'in Neverwinter Nights'in dan söz ediyoruz. Şimdiye dek hakkında bol bol konuşulan oyun pek de zorlanmadan E3'ün En İyi RPG'si ve En İyi Online



Multiplayer ödülünü almış bulunuyor. Bunun dışında En İyi Yarış Oyunu Electronic Arts'ın Need for Speed: Motor City'si, En İyi Simülasyon Oyunu Microsoft'un Mechwarrior 4'ü, En İyi Spor Oyunu Electronic Arts'ın PS2 için yaptığı Madden NFL 2001'i aldı.

Şimdi Kötü Haberler

Hey, bir şangırtı duydu-nuz mu? İnlanması çok güç ama bu, Thief gibi başarılı bir oyuna imzasını atmış olan Looking Glass'in parçalanma sesi. Thief ve System Shock serisi gibi kendine özgü oyunlarını arkasındaki ekip olan Looking Glass Studios'un kapanıldığı açıklandı.

Thief'in proje başkanı Steve Pearsall'ın yaptığı açıklamaya göre ekip bütün mali kaynakları tüketmiş durumda olduğu ve artık

odemeleri karşılayamadığı için böyle bir karar vermek zorunda kalmışlar. Bu haber bizim gibi olayın bütününü dışında olanlar kadar Looking Glass adına çalışan birçok insana da şaşırtıcı oldu. Bir sabah işe gittiklerinde genel toplantıya çağırıldılar ve hiç beklemedikleri bir şekilde işsiz kaldıklarını öğrendiler. Pearsall kararın açıklanmasından sonra içeride büyük kargaşa yaşandığını ve telefon hatlarının kilitlendiğini söylüyor. Çünkü ekipteki

herkes oyun dünyasından kimi tanıyorsa arayıp iş istemeye başlamış. Aslında şimdiye dek son derece parlak bir çizgide yuruyen Looking Glass gibi bir ekipte bulunan herhangi birinin iş bulmakta zorlanacağını sanmıyoruz ama yine bu insanların bir arada tutan ba-

ğın çözülmüş olması üzüntü verici.

Pearsall gerçekten iyi insanların yer aldığı bir ekiple birbirinden güzel oyunlar yaptıkları bu yeri unutamayacaklarını söylüyor. "Bundan önce

de ciddi mali sıkıntılara düştüğümüz olmuştuk. Ben zaten Looking Glass'ı hep dokuz canlı bir kediye benzetmişimdir. Ama bu kez toparlanamadık."

Thief II'yi satmış olmasına rağmen firma artık çalışanların parasını ödeyemeyecek duruma gelmiş ve bu durumda kapıların kapanması gerektiğine karar verilmiş. Kısa bir süre öncesine kadar ekip Eidos'un yeni projeye mali destek vereceğine neredeyse ke-



sin gözüyle bakıyordu ve bu konuda Eidos'tan söz almıştı. Ancak beklenmedik bir şekilde bu hesap tutmadı ve proje iptal etmek zorunda kaldı.

Sonuçta hepimiz bugüne kadar birbirinden güzel oyunlarla kendine iyi bir yer edinmiş olan Looking Glass'in kapanmasından son derece üzgünüz ve oyunlarını oynayan bütün oyunculara hissettirdiği güzel şeyler için teşekkür ediyoruz.



Buum! Yeni Doom Geliyor!

First-person shooter de-
yince akla ilk gelen isim
id Software ve onların ilk
göz ağrısı olan Doom. Gerçi Do-
om bir süredir koltuğunu Qu-
ake'e kaptırmış durumda ama
yeni gelişmeler Doom'un Qu-
ake'in kafatasını dağıtmaya hazır
landığını gösteriyor. Evet, siz bu-
na ne kadar hazırlıklısınız bilmi-
yoruz ama id, Doom evreninde
geçen ve son teknolojiyi bütün
avantajlarıyla kullanan yeni bir
proje üzerinde çalışmaya başla-
dığını açıkladı. Bütün büyük ha-
berlerde olduğu gibi şimdilik sa-
dece birkaç bilgi kırıntısıyla yetin-
memiz isteniyor ama id'nin bir-
çok büyük yapımcıya göre daha
çalışkan bir ekip olduğunu düşü-
nsek bu kırıntıların kısa zaman-
da büyük lokmalara dönüşece-
ği fikriyle avunabiliriz.

Haberlere göre id ekibinin bu-
yük bölümü yeni bir Doom oyu-

nu yapmak konusunda çok he-
yecanlı ve hevesliyen firmanın
iki büyük hissedarı Adrian Car-
mack ve Kevin Cloud bu işe pek
razi olmadığı için taraflar arasın-
da bir sürüşme yaşanmış. So-
nunda ekibin hemen hemen ya-
rısı işi bırakma tehdidinde bulu-
nunca Carmack ve Cloud'a elle-
rindeki projeyi şimdilik erteleyip
Doom'a başlarmayı kabul etmek-
ten başka çare kalmamış.

Projeyle ilgili diğer dedikodu
da Quake'teki model ve animas-
yonların çoğunun yaratıcısı olan
Paul Steed'in isten kovulması
üzerine kurulu. Aslında bu bir
soylenir filan değil, Steed ger-
çekleri de artık id'yle çalışmıyor.
Soylenir diyebileceğimiz kısım şu:
Kevin ve Adrian, Steed'i günah
keçisi olarak seçip diğerlerine ör-
nek olsun diye işten atmışlar. Ya-
ni bir çeşit göz korkutma eylemi.
Kısa dedikodu turundan son-



ra gelelim oyunun kendisiyle
ilgili donrnlksız detaylara. Car-
mack yayınladıkları "plan dos-
yası"nda şöyle diyor: "Tek kiş-
lik oynanışa dayalı ve hemen
her açıdan gelişmiş yeni tek-
nolojiyi kullanan yeni bir DO-
OM oyunu üzerinde çalışıyo-
ruz. Şimdilik oyun hakkında
bütün söyleyebileceğimiz bu,
bu yüzden röportaj yapmamı-
zı istemeyin. Yanıltıcı yorumlar
dan kaçınmak için size bir şey-
ler ortaya çıktıkça bilgi verece-
ğiz." Ne yapalım, bu durumda
biz de oturup bir şeylerin be-
lirginleşmeye başlamasını bek-
leriz.

Evil Islands

Daha önceden, bir çeşit
strateji-role playing kan-
şımı olan Rage of Ma-
ges'le tanıdığımız Rus geliştirici
ekip Nival Interactive bir kez da-
ha benzer bir oyunla sahneye
çıkmağa hazırlanıyor.

Oyunun konusu şöyle: Dün-
yanın uç "kötuluk adası"na bö-
lünmesinin neden olan bir afet-
ten çok uzun yıllar sonra genç
bir adam kendini bu Evil Is-
lands'lerden birinde bulur. Tek
başına ve çaresiz bir durumda-
dır. Hakkında hiçbir şey bilmedi-
ği bu garip kara parçasında sak-
lanan gizli tehlikelere karşı savaş-
mak ve hayatta kalmak zorunda-
dır. Üstelik adamımız sadece bu-
lunduğu çevreye değil, kendine
de yabancıdır artık. Kim olduğu-
na, nereden geldiğine, geçmişine
dair hiçbir fikri ve ipucu yok-
tur, esrarengiz bir şekilde hafıza-
sını kaybetmiştir. İşte hikayemiz
böyle başlıyor, öncelikle kendi-



imizde saklı olan sıraları, sonra da
adaların sıralarını çözmek için so-
nu görünmeyen, karanlık bir yol-
da tehlikeli bir yolculuğa çıkıyo-
ruz.

Evil Islands oyuncunun tercihi-
ne göre turn-based ya da real-
time oynatabilecek. Oyun, linear
olmayan olay örgüsü ve sonu
birbirinden çok farklı bitebilen,
bağımsız 50 ayrı göreviyle ilgi-
cekici görünüyor. Bunun dışında
120'den fazla yaratık çeşidi ve

iletilim kurabi-
leceğiniz birbi-
rinden ayrı
özelliklere sahip
çeşitli canlılar,
özel yetenekler,
değişik ve çok
çeşitli silahlar,
zırhlar, büyü-
ler, hava koşu-
larını gerçeğe
yakın gösteren
duman ve sis
gibi özel görsel efektler, Inter-
net ve LAN üzerinden multipla-
yer desteği gibi artık standart-
laşmaya başladığını düşün-
duğumuz kırıntı özellikleriyle de
Evil Islands ortalamaların altına
düşmeyeceğini şimdiden or-
taya koyuyor.

Oyun Alman FishTank In-
teractive tarafından yayınlana-
cak ve öyle görünüyor ki
umut vaad eden 3D motoruyla
da çok konuşulacak.

Bizden Duymuş Olmayın

Her şeyden önce bilmeniz gereken
şu ki bu sabırdan itibaren adı geçen
olay ve kişilerin gerçekte ilişkisinin ne
kadar sağlam olduğunu bilemiyoruz.
Haik arasında burada bahsedeceğimiz
habere dedikodu da dendiği olu-
yor. Neyse, ortalığı karıştıran bu söy-
lentiyi göre Infogrames Eidos'u satın
almış olabilmis. Yani dünyanın en
büyük video oyunu yapımcılarından
biri niye durup dururken bir başka fir-
manın kanatları altına girsin, değil-
mi? Aslında böyle bir olasılığı güçlen-
diren birkaç sebep saymak mümkün.
Kısa bir süre önce Eidos, bir şekilde
Looking Glass'ın kapanmasında
önemli bir rol oynamıştı, çünkü eki-
bin üzerinde çalıştığı son projeyi fi-
nanse edemeyecek durumda oldu-
ğunu açıklamıştı. Bu da şirketin ciddi
mali sıkıntıları olabileceğine dair bir
işaretti. Siz yine de her duyduğunu-
za inanmayın ve bütün spekulatif ha-
berlerin altından çıkan "küçük kuş-
lar"ın kuşaklarının pek da güvenilir ol-
madığını unutmayın.

Uzun zaman oldu, onu en son
gözyaşları içinde bir sıvı metal mezarlı-
ğında erimeye göndermiştik ama içi-
mizde hep geri döneceğine dair bir
umut vardı, biliyorduk. Arnold
Schwarzenegger kılığındaki Termina-
tor'ımız geri dönüyor nihayet! Beyaz
perdede çok tutan bütün aksiyon film-
leri gibi Terminator'ın da bir oyunu ya-
pılmış ve yine aynı kaderi paylaştığı
birçok oyun gibi isminden başka hiçbir
yanıyla cazip olmayan başarsız bir so-
nuç çıkmıştı ortaya. Şimdi de Arnold
Schwarzenegger'in Terminator 3'le
geri döneceğini açıklamasının ardın-
dan oyunun haberi de geldi. Önceki
versiyonuna bakacak olursak oyun
hakkında umutlanmak için hiçbir sebe-
bimiz yok ama hepimiz "Astala vista"
deyişine hayran olduğumuz o duygus-
al robotu özlemiştik. Aldığımız habere
göre filmin çekimlerinin başlaması için
bile geçmesi gereken yaklaşık bir yıllık
bir zaman varmış ve projenin birçok
detayı henüz netlik kazanmamış. Ha-
ta bu detaylara filmin yönetmeninin
yine James Cameron mı olacağı soru-
su da dahil. Bu arada önceki Termina-
tor oyunlarından bazılarını (örneğin
Skynet) yapan Bethesda cepnesi de
bu haberle harekete geçti. Yapılan
açıklama Terminator lisansı sahipleri-
nin oyuna izin vermek için büyük mik-
tarlarda para talep ettiği ve bunun da
projeyi çok pahalı ve kalitesiz yapacağı
görüşüne dayalıydı. Tabii ki şimdilik
her şey için erken, ama çoğunuz gibi
bizim de emin olmak istediğimiz en
önemli şey bu rolün Arnold'dan baş-
kasına verilmemesi.

Güneş Yükselmeye Devam Ediyor

Psygnosis'in Amerika kapılarını kapayıp Avrupa'ya uçuşmasının ardından firmanın yayınladığı Metal Fatigue'den mahrum kalan Amerika'lıların yüzünü TalonSoft güldürmeye karar verdi. Bu iyiliksever adamlar Metal Fatigue'in Kuzey Amerika için yayın haklarını satın aldı ve şimdi oyun Avrupa'dan sonra Amerika'da da rüzgar gibi

esmeye hazırlanıyor. Tabii bu bizi ilgilendirmez ama hazır TalonSoft'la ilgili bir haber veriyorken buna da değinmekte yarar görüldük. Amerika'da yaşayan RTSsever yakınlarınıza haber verirsiniz işte.

TalonSoft'un bizi ilgilendiren anımlı ise yakında yayınlayacağına duyurduğu bir geliştirme paketi oldu. Şirketin popüler Cam-

paign sensinin üçüncü sürümü olan ve bir hayli de ilgi gören Rising Sun için hazırlanan paketin adı Imperial Strike. Serinin önceki iki oyunu East Front ve West Front'ta 2. Dünya Savaşı'nın Avrupa cepheleindeki savaşını yendi- den şekillendirdikten sonra TalonSoft Rising Sun'ı çıkarmış ve Japonlarla Amerika'nın Pasifik mücadelesini işlemişti. Bu flashback'in ardından tekrar Imperial Strike'a dönecek olursak; Pakette tekrar Rising Sun'un II. Dünya Savaşı sırasında Amerika ve Japonya arasında süren kara çarpışmalarına döneceksiniz. Imperial Strike'da ayrıca on tane tarihi senaryo bulunuyor.



Bu eklentiyi orijinal oyundan ayıran en önemli özelliği ise Japon birliklerinin Amerikan top- raklarına saldırısını konu edinen hayali bir senaryo da içeriyor olması. Imperial Strike geçtiğimiz aydan itibaren yalnızca TalonSoft'un satış kanalı www.talonsoft.com'dan olmak üzere sipariş edilebiliyor. Rising Sun hastaları na duyurulur.

Yeni Oyun Marketiniz

Türkiye'nin Internet üzerinden orijinal oyun satan ilk sitesi açıldı. Ülke- mizde pek yaygın olmayan elektronik alışveriş sitelerinin bazılarında da oyun sipariş edilebiliyordu ama hiçbir yeterince doyurucu olmadığı gibi çoğunda da oyunlar sadece çeşidi bol göstereşin, vitrin olsun diye satılıyor gibiydi. Şimdi www.ejderha.com adresiyle yeni bir dönem başlıyor. Ejderha.com sadece PC için değil PlayStation2, Dreamcast, Nintendo 64 ve Gameboy Color için yapılan oyunların da satışını yapıyor ve geniş bir ürün yelpazesi sunuyor. Bu adres kısa süre içinde birçok oyunseverin ve tabii özellikle de orijinal oyunlar satın almayı tercih eden ama sürekli bunlara erişememeleri şikayeti olan okuyucularımız için vazgeçilmez bir adres olmaya aday.

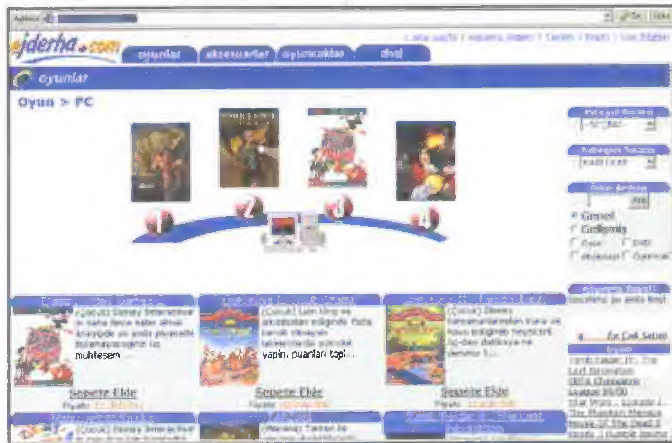
Sitede oyunların yanı sıra hem konsollar hem de PC için ihtiyaç duyabileceğiniz çevre birimlerden ve aksesuarlardan da istediğinizi sepete atma şansınız var, tabii paranız yettiği sürece. Bu-

lar gibi şeyler satılması biraz saçma görünüyor. Tabii yeni açılmış bir alışveriş sitesi olduğu düşünülünce ejderha.com'un ileride daha fazla çeşitte ve daha çok seçenek içeren büyük bir

eksiksiz olmalarını beklemek yerine biraz zaman tanımak gerekiyor.

Siteden satın alabileceğiniz bir başka ürün grubu da DVD'ler. Sadece fiyatları değil her aradığınızın bulunmaması yüzünden de şimdilik pek rağbet görmeyen DVD filmler ejderha.com'da en azından çeşit sorununu büyük ölçüde aşmış görünüyor. Sitenin 14 ayrı tür seçeneği altında çok sayıda filme ulaşabildiğiniz DVD pazarı, şimdiden piyasada arayıp da bulamadığınız bir sürü filme ulaşmanızı sağlayacak kadar geniş görünüyor.

Ejderha.com'un gayet sade ve kullanışlı bir sayfa düzeni var. Dilerseniz siteye üye olabilir ve ürün katalogları yenilendikçe haberdar edilebilirsiniz. Sepetinizde bir şey koymayı düşünmüyorsanız bile gırp bir göz atmakta fayda var.



nun dışında bir "oyuncaklar" bölümü var ama burada oyuncak diye walkman, durbun, kasetçe-

market haline geleceğini görmek o kadar zor değil. O yüzden birdenbire mükemmel ve

Müzik Oyunları

Take Two Interactive dünyanın her yerinde gençler arasında tartışmasız bir popülaritesi olan MTV müzik kanalının yayınladığı programları oyun dünyasına kazandırmaya karar aldı. Nasıl? Yeterince ilginç bir giriş oldu mu? Üstelik yalan filan da değil yani! Anlaşma Take Two'nun Broadband Studios kolu ve MTV arasında gerçekleşti. Dört yıllık bir süre için geçerli olacak anlaşmaya göre Take Two, MTV'nin 18-24 yaş arası hayran kitlesinin en beğendiği programlarından bazılarını, ki bunların arasında Celebrity Deathmatch, The Real World, Road Rules ve Beat Suite'i sayabiliriz, online oyunlara dönüştürebilecek.

Broadband Studios'un geliştireceği oyunlar birbirinden farklı platformlarda oynanabilen ve özellikle de MTV izleyen gençler için bir tutkuya dönüşebilecek, MTV fan-

ların birbirleriyle oyunlar aracılığıyla iletişim kurabilecekleri ve en az programları kadar popüler olmaya aday oyunlar olacak. Simdilik programların nasıl bir yönümlü izlenerek dönüştürüleceği, orijinallerine ne kadar bağlı kalınacağı ve oyunların teknolojik ya da duygusal kalitesinin hangi düzeyde olacağı konusunda bir şeyler söylemek için çok erken. O yüzden size bu anlaşmanın kendi bakış açılarıyla beklentilerini ve hedeflerini anlamlıdan açıklamalarından bölümler yayınlatalım ve bu mesele de kapansın olsun.

MTV'den Lisa Siffen amaçlarını, izleyicilerinin MTV aracılığıyla oy-



nayabilecekleri orijinal oyunlar yaratmak olduğunu söylüyor. "Take Two ve BBS ile ortaklık kurmak bize, izleyicilerimizin mümkün olan en iyi interaktif deneyimi yaşaması için çok özel ürünler yaratma fırsatı verdi."

Broadband Studios'dan Gary Dale ekliyor: "On yıllardan bu yana MTV, televizyona dayalı popüler gençlik kültürünün yaratılmasında en önemli güç durumunda. Ve MTV izleyicileri de yavaş yavaş Broadband ve yeni neslin oyun geleneğini yönlendiren insanlar haline geliyorlar. Bu durumda hiçbir şey bizi MTV gibi etkili bir şekilde çalışmaktan daha fazla heyecanlandıramazdı." Bu projenin super bir fikir olduğunu söylemek için belki erken ama ilginç olduğu şimdiden ortada.

Microsoft'lar İkiye Ayrılır

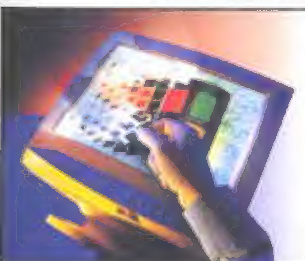
Geçtiğimiz ay birkaç kez haber bültenlerini izlediyseniz ya da bir iki gazete okuduysanız bu haberi is kalmış olmanız imkansız. Dünyanın en büyük şirketi haline gelen ve artık kendinden başka rakibi kalmayan, canımız, baş belamız, ilk göz ağrımız Microsoft mahkeme kararıyla ikiye parçalandı. Daha doğrusu, mahkeme şirketin ikiye parçalanmasına karar verdi. Buna göre Microsoft, efsanesi artık bir Windows işletim sistemini idare eden, diğeri de Microsoft'un diğer tüm uğraş-

larını gerçekleştirecek olan iki ayrı şirkete dönüşecek. Aslında bir suredir sonucu beklenen davadan bu kararın çıkması kimseye sürpriz olmadı çünkü mahkemenin bu yönde bir karar vereceğine dair haberler uzun zamandır kulislerden haber ajanslarına ve oradan da sokaktaki adamları kulağına doğru yayılıyor.

Daha önce de rekabet yasalarına aykırı davrandığı ve tekeli kurduğu gerekçesiyle birçok davadan mahkum olan Microsoft, büyük olmanın bedelini bir kez daha (belki de son kez) ağır bir şekilde ödedi. Bu cümle sizi yanıltmasın, sadece büyük olduğu için birilerinin gazabına uğrayan ve aslında hiçbir kabahati olmayan bir şirketten bahsetmiyoruz. Dünyanın her tarafındaki milyonlarca kullanıcıya ulaşan ve alternatiflerini piyasadan silecek şekilde bütün bilgisayar sektörüne

yayılan dev firma bu politikasıyla gerek rakiplerinin gerekse de kendine bağımlı hale getirdiği kullanıcıların büyük tepkisini alıyordu. Şimdi Microsoft'un kendini ikiye ayırma konusunda hazırlarını tamamlamak için 4 kısa ay var. Sonra yapısal ve idari olarak birbirinden tümüyle bağımsız olması istenen iki yeni Bill Gates şirketiyle tanışacağız.

Mahkeme kararıyla parçalanma tarihine kadar Microsoft'a getirilen sınırlandırmalar arasında Windows için standart bir fiyat uygulanması ve rakiplerin ürünlerindeki seçenekleri kullanmayı engelleyen özellikler üzerinde kısıtlama gibi önemli ayrıntılar yer alıyor. Bu yaptırımlar bizi Windows köleleri olmaktan kurtarıp alternatiflerin çoğalmasını ve kalitenin daha hızlı artmasını sağlayacak mı, göreceğiz.



Bizden Duymuş Olmayın

■ Türkiye'nin ilk büyük haber kanalı NTV'yi biliyorsunuz. Güncel haberler kadar her türden insanın merakına hitap eden çok çeşitli programlarıyla da 7 gün 24 saat kesintisiz yayıncılık yapan NTV'nin yemekten modaya, kiptan sinemaya, seyahatten spora birçok konu başlığı altında hobiye yer veriyor. Bu programlardan biri de Parantez adındaki hakikaten de bir parantezin kapladığından fazla yer tutmayan ama bir parantez kadar da etkili kısa, şirin bir program. İçerik olarak sürekli belli bir konu üzerine haber yapmak yerine her defasında birbirinden değişik konulara yer veren Parantez bir bölümünü de Level'a ayırdı. Derginin iyice sıkıştığı, paçalarını tutuşmaya başladığı bir öğleden sonra ofisimizi basan Parantez ekibi önce Cem'e sorular sorarak dergimizi, sonra da Tuğbek'e Vampire oynatarak çalışma yöntemimizi araştırıp kaydetti. Ah, umarız izlemişsinizdir... Aslında Parantez'in sürekli takipçisi olmak çok zor, çünkü her an bir programın ortasında karşınıza çıkıverebilir. Bu yüzden "sürekli izleyin" önerisi yapamayız ama rastlarsanız kaçırmanın deriz, biz artık oyle yapıyoruz.

■ Düşündüm de her ay buraya sayfalarca haber yapıyoruz ama herkesin en sevdiği istatistik bilgilerine hiç yer vermiyoruz. Türkiye gibi hangi oyunun kaç sattığının asla tespit edilemeyeceği bir ülkede böyle bir istatistik değerlendirme yapmanın tek yolu satış rakamlarına bakmak değil, bizim Level'da yaptığımız gibi insanlara doğrudan ne oynadıklarını sormak... Ama dünyada olup biten ne diye merak ediyorsanız işte Haziran'ın en çok satan oyunları: İlk sırada Who Wants To Be A Millionaire: 2nd Edition var. Türkiye'de de hastalık haline gelen bir TV yarışmasından uyarlanan oyunun bu kadar satması insanın kafasında "Emin misiniz? Neden ki?" gibi cevapsız sorular oluşmasına neden oluyor. İkinci sırada yeni çıkan ve bence de gayet başarılı bir oyun var; Vampire: The Masquerade - Redemption. Aylarca herkesi oyaldıktan sonra artık gerçek hayat gibi o da sıkılaşmaya başlayan The Sims Üçüncü sırada. Ve diğerleri, Roller Coaster Tycoon, Age of Empires II: The Age of Kings, SimCity 3000, Starcraft, Everquest. Listeler değişiyor ama hala hep aynı yönde umutsuzca dönmeye devam eden bir dünya karşısında bu değişiklikler hiçbir şey ifade etmiyor.

DIABLO II Beta Özel İncelemesi

Efsane geri dönüyor...

Ewet ozlemle heyecanla beklenen oyun Diablo2 tamamlandı ben bu satırları yazarken Beta sadece barbarian karakterini içeriyor ve yine sadece Battle Net te oynanıyor! İlk aşamada Betaeast ve Beta west serverları vardı , şuanıda Betaeuropa da eklendi.

Betaya Rogue Encampment (ilk şehir) da başladık. Şehirdeki stashınızın yanında (eşyalarınızdan kısıtlı bir kısmını ve levelınıza göre paranızı depolayabileceğiniz) Charsi, warriv, Gheed, Kashya ve Akara bu Npc leri ilk şehirde sizle birlikte şehirde görebiliyorsunuz! Bunlardan bazılarının Act-1 bittiğinde bizimle birlikte Act-2 ye de geldiğini de gördük.

Şehirden çıktığımız an kendimizi Blood-Moore da bulduk. Bu Diablo2 de yeni bir olay ilk başta bütün yüklemeye yapıyor sonra şehir içinde bölümler arası geçişlerde çok az bir yüklemeye süresi. İlk Bölümde bölümde Quill ratlar ve 1. level zombilere rastladık. Oyunda yine Diablo I daki gibi questler var bunlar multiplay oyunlarda da geçerli! İlk questimiz ise Den Of Evil(Quest). Cave şeklinde olan bu quest te fallenlar ve Fallen-Shamanlar ve değişik yaratıklarla karşılaştık. Q ruşu ile mağrada kaç canavar kaldığını görebilmemiz oldukça yardımcı oldu ve bütün yaratıkları öldürdükten sonra güzel bir animasyon bizi bekliyordu. Den Of Evil bittikten sonra Blood-Moore da devam ettik yolumuza. Sıradaki bölüm Cold-Plains idi. Bu bölüm de diğer iki bölüme oranla farklı yaratıklarla karşılaştık. Spearwomen, gargaunt, beast, dark hunterlar, bolca Fallen ve Fallen Shamanlar ve fallen shaman Boss u Bishibosh ve bazen extra güçlü fallen shamanlar, Dark SpearWomen lar ,gargaunt Boss lar! Şurası açık ki, Diablo II'de de, ilk oyunda olduğu gibi her bölümde yeni yaratıklarla karşılaşarak temponun ve merak duygusunun canlı tutulmaya çalışıldığı anlaşılıyor. Ardından gelen bölüm betadaki son questin bulunduğu Bunal Grounds idi. İkinci

ci ve son quest olan BloodReaven botada karşılan en güçlü yaratık Kasya'nın eski arkadaşı ve şuan diablounun hizmetinde güçlü bir hanımefendi atığı fire damageli oklar bizi hayli zorladı. Ancak çok hızlı davranıp hatunu alaşağı ettik. Ama bu arada ölümlerden oluşan zombi ve iskelet ordusu da onun hizmetinde üzerimize aktı. Bloodreaven i öldürdüğümüzde güzel bir item bulduk. Betadaki son questti. Ardından Diablodaki catacombs a benzeyen Mausoleum & Crypt bölümüne başladık. Yeraltında bulunan mezarlıklar şeklindeki bu iki bölüm oldukça ufaktı ve hemençerik dündü ettik. Ve betanın burada bittiğini anladık üzülmek.

Betayı oynarken şunu anladık ki Diablo2 gerçekten çok uğraşmış kesinlikle alınması gereken bir



oyun. Eski oyunun güzel taraflarına pek çok olumlu özellik eklenmiş, çok detaylı düşünülmüş yapılmış şeyler var. Savaşçınızın nara atması, sıkıştığınızda kullanabileceği çok kullanışlı bir silah. Yaylarda artık durability yok, tamir parası yok ve yaylarınız için artık ok satın almak zorundasınız ama oklar bolca bulunduğu ve bolca çıktığı için oksuz kalmak gibi bir sorunla fazla karşılaşmayacaksınız sanırım.

Gem olayı çok yeni bir olay Diablo2 de. Socketed özelliği bulunan kullandığınız aletlere veya zırhlara veya başlığınıza takabili-

yorsunuz ve hepsinde ayrı özellik ekliyor! Ve ve bu gemler upgrade edilebiliyor eğer kullanmadı iseniz, kullanmadı iseniz dedim çünkü socketed bir alete gemi yerleştirilmez an bir daha çıkarma imkanınız yok o gemi! Eğer daha güçlü bir gem elde etmek isterseniz onu inventorynizde saklıyorsunuz ve gem shrine bulmak için dua etmeye başlıyorsunuz! (GEM UPGRADELERİ)

Diablo2 de artık elixir yok level up gelmeden yeteneklerinizi arttırabilen bu büyü içecekler Diablo2 de yer almıyor. Her level up 5 adet puanı stats arasında paylaşıncak ve bir adet skill puanını her karakter için ayrı 30 çeşit yetenek arasında seçebileceğiniz bir tanesine verebileceksiniz. Sekiz kereden fazla bir skill e puan vermek pek akıllıca değil çünkü sizin üstünüzde artık çok az bir yarar sağlıyor o özelliğiniz için.

Ve artık Diablo2'de büyü kitapları da yok skill var önceden de belirttiğim gibi her karakterin kendine has 30 çeşit yeteneği bulunuyor ve bunları geliştirmek level up ile birlikte sadece bir yeteneğinize sadece bir puan verebiliyorsunuz. Oyunda görebileceğiniz 2 adet kitap var biri identify scrolllarınıza koyacağınız identify Tome(kırmızı) ve Portal scrolllarınızı koyacağınız Portal Tome(mavi).

Diablo I de bulunan strenght, dextrity, vitality yine var ama extra özellikleri ile birlikte strenght ikiye ayrılıyor biri kullandığınız aletlerin damage i ve birde mesela barbarian iseniz Howl ile güçlü şekilde mana harcıyarak vurma damage ini. Dextrity ise attack rating, defence, vitality life ve staminanızı etkiliyor(stamina



koşmak için kullandığınız energy) ve energy direk olarak mana seviyenizi etkiliyor.

Barbarian karakteri aynı anda 2 silah kullanabiliyor bu yüzden left hand ve right hand olarak kullandığınızda iki ayrı damage veriyor. Kullandığınız aletler arasında kemer, botlar ve eldiven de eklenmiş hepsinin ilk olarak defencenize(büyüklük olanları hariç) etkisi var kemer aynı zamanda daha fazla potansiye taşımak içinde kullanılıyor.

Stress-Test'ine katılmak Diablo II için bir ön fikir elde etmek açısından çok önemliydi. Ne yazık ki Battle net şu anda çok sorunlu görünüyor ilk beta günlerinde 20,000 kişiyi bile kaldıramayıp server down yazısını gördüğümüz çok oldu. Oyuna Türkiyeden 56 k ile bağlanmak epic zor olacak ama biz Amerika serverlarında oynadığımız için belki de biraz lag sorunuyla karşılaştık (umutlan). Ancak blizzard şu aralar Asya serverını ve Avrupa serverını tam olarak kullanıma açtığında böyle sorunlar yaşanmayacağını iddia ediyor. Server sistemi bazılarına göre iyi bazılarına göre kötü oldu ama şu kesin ki Diablo2 yı battle net'te hiç kimse cheat yapıp oynayamayacak! Karakterinizin herşeyi serverdan çıkarken kaydediliyor ve oyundan ancak Save & exit şeklinde çıkabiliyorsunuz!

Ve hakkında çokook söylentiler olan, oyundan çıkarılıp çıkarılma-



diği konuşulan PK'lık (Player killer) olayı Diablo2'de PK'lık var (fresh meat...) ama çok daha değişik bir biçimde. Diablo2'de PK'lıktan ziyade artık bolca Duel kelimesini duyacağız resmi olarak birine karşı attack moduna geçmek için o kişinin en az 9 uncu Level olması lazım, o kişiye party screen'de attack modu on yapmak lazım ve bunu ancak şehirde yapmak lazım. Yani şehirde o kişiye karşı olan tavırınızı belirtmeden savaş alanına girerseniz hiç birşey yapamıyorsunuz! Ve o kişi size karşı hostility ilan ettikten sonra artık sizini portalınızı kullanamıyor. Yani co-op oynamak mı istiyorsunuz oynayabileceksiniz, pk'lık mı yapmak istiyorsunuz yapabileceksiniz ama sadece pk'lık zorlaştırılmış durumda!

Party seçeneği yani takım olarak savaşma yeni oyunda destek-

lenmiş bir kişiyi sizinle birlikte Diablo ya karşı savaşmaya çağırabiliyorsunuz veya ona katılabiliyorsunuz.

Ve kullandığınız aletler arasında bir de set itemler eklenmiş bunlar takım halinde olan aletler aynı aynı



nuz, takımınıza katılan her oyuncuyu ekranınızın sol köşesinde görebiliyorsunuz life ile birlikte! Ve bu takım çalışmasının en

bulabiliyorsunuz ama hepsini birlikte bulup kullanabilerseniz extra özellikler kazanabiliyorsunuz. Bunlar unique aletler gibi satılmıyor ancak Gheed adındaki NPC den gamble (kumar) yoluyla kazanıyorsunuz veya canavarlardan çıkabiliyor. Ama bu itemleri bulmak çok zor bazıları G Frazer'in dendiğine göre bir Realm (server) da ancak bir kişiye denk geliyormuş. Fakat bu set aletlerinin tamiri diğer aletlere oranla olağan üstü bir para ile yapılıyor. Mesela ben Death Slash'ı charsi ye 5000 altına her zamanı satabilirken aletin durabilirliği 24 den 10 a düştüğünde tamiri için 4927 altın vermeme gerekiyor.

Yeni bir oyun açarken oyunun özelliklerini ayarlayabiliyorsunuz, kaç kişinin oynayabileceği, size

göre karakterinin levelinin kaç level yüksek ve alçak olacağı ve eskiden de olduğu gibi oyunun zorluk derecesi normal, nightmare veya hell.

Ve bazı teknik konularda var. Oyun içi hala 640*480 çözünürlükte, battle net ise 800*600 çözünürlükte açılıyor bunun bazı nedenleri var tabiki, şuan için Diablo2'nin oynanabilmesi için minimum sistem gereksinimi 200Mhz işlemci, 32 ram, 600 MB boş HDD alanı, CD ROM, ve Battle nette oynamak için, 28.8k modem veya üstü ve internet bağlantısı. 200Mhz bir işlemcide bile çalışabilecek olması da oyunun 640*480 olarak oynanmasında büyük pay sahibi. 800*600 olsa idi en az 50-100 Mhz arasında bir yükselme olacaktı.

Diablo2'de oyunu daha zevkli

hala getirecek Guild halllar var. Bunlar gold ile kuruluyor. Diablo'nun bu kadar tutulmasında ben de üddü şeklinde payı olan klan aktivitesi. Diablo2 daha piyasaya çıkmadan oluşmuş durumda ve bu oyun için yüzlerce klan kurulmuş durumda şu anda.

Oyunun güvenirliğini çok ileri seviyede hackerlara yaptırmışlar bu sefer Battle nette kesinlikle oynayamıcaksınız original oyun olmadan. Ayrıca Diablo2'deki pek çok olay battle net te oynamam emeğe saygı bu insanlar seneler oldu bu oyunla uğraşıyorlar, yılların emeği var.

Bütün Diablo severlerle bir gün yolumuzun Battle Net'te kesilmesini dileriz.

M. Atilla Palalı



DEUS EX

C.I.A.

Oyun dünyasının gelişimi sürekli yeni aşamalar kat ediyor. İlk çıkan oyunlar sadece bir tarzi dile getirmek için çıkmış oyunlardı. Her şey yeni olduğu için daha iyiyeye yeniye yönelik iyileştirme çalışmalarından yoksun oyunlar yine de herşeye rağmen bilgisayarı olan insanları büyütüyordu. Daha sonra üreticiler daha iyi yarışına girmeye başladıkça ortaya aynı tür içinde rakipler veya başka türlerden oyuncu çalmak için değişik türlerde oyunlar çıkmaya başladı. İşte bu sırada akıl da kalanlar türünün ilk örneği olan oyunlar oldu. Oyun dünyası fantezilerin sınırlarını zorlayan bu oyunlara ve türlere yeni yeni alışmışken bambaşka bir kavram ortalığı kasıp kavurmaya başladı. Bir oyunun birden çok türün öğelerini içermesi o oyuna her kesimden oyuncu bulabilinlik amaçlı yapılmış bir pazar rekabet girişimiydi. Bunun yararını gören tabiki yine biz oyuncular olduk. Bir çok farklı unsuru aynı oyunda kullanmak, daha detaylı bilgilerle oyunları oynamak her zaman gerçek hayata daha fazla

yaklaşmak demekti.

Çıktıkları zamanın piyasasına isimlerini yazdıran ve bunla da yetinmeyip ileriye de iz bırakan Action/RPG türünün ilklerinden System Shock, Ultima Underworld gibi oyunların yaratıcısının elinden yine bir başyapıt çıkıyor. Siz bu yazıyı okurken büyük ihtimalle çıkmış olacak olan Deus Ex hakkında yeni gelenlerle de beraber oldukça fazla bilgi var ve bunlar bile şimdiden meraklı bakışları oyunun çıkış tarihine çeviriyor.

Her oyunu piyasaya çıktığında ister istemez ya o sıralarda kendine rakip çıkan ya da bir önceki aynı tür oyunuyla karşılaştırılır. Deus Ex'i birileriyle karşılaştırmak gerekirse ilk akla gelen oyun System Shock 2 olmalı. FPS/Action tarzını zengin RPG öğeleriyle donatarak ortaya çıkan System Shock 2 dengeli ve bir o kadar da gerçekçi konu ve altyapısıyla eleştirmenlerden tam not almıştı. Kendi yarattığı tarzı sonuna kadar götürmeye iddialı gözükken Warren Spector, Deus Ex'e imzasını atıyor.

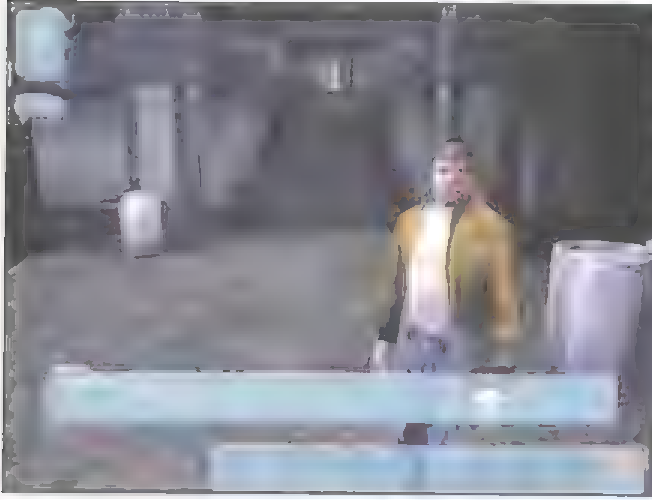
İon Storm tarafından geliştirilen Deus Ex son zamanlarda çıkan her iyi oyundan iyi birşeyler içeriyor. Bu taktik belki de mukemmelle giden yolda en iyi adımlardan biri olacak. Gelelim Deus Ex'in barındırdığı özellikle de ve hangi oyundan neleri aldığına. Oyunun ilk dikkat çekici yanı Unreal Tournament motorunu kullanıyor olması. Üreticiler bu motoru oyundaki RPG öğelerini kolaylıkla kullanmaya olanak sağladığı ve oyun için en sağlam motor olduğunu düşündükleri için seçtiklerini söylüyor-



lar. RPG öğeleri System Shock 2'ninkilerle benzerlik gösteriyor. Aiming, combat ve hareket modelleri Rainbow Six'den alınmış. İşin asıl eğlenceli kısmı olan oyunun action kısmı Thief 2 tarzında geliştirilmiş. Gölgeler sizin için hayatı önem taşımakta. Çıkan yanlış bir ses düşmanların dizi farketmesine neden olabiliyor. Son olarak damage model Soldier of Fortune'a benzetilmiş. Hatırlarsanız Soldier of Fortune'un damage modeli vücudu 16 bölüme ayırıyor ve verilen hasarları buna göre hesaplıyordu. Bu kadar ince ayrıntıya Deus Ex'te de girebileceğiz. İon Storm'un yaptığı bunların hepsini birleştirip iyi bir hikayeye eklemek ve olucakları görmek için beklemek.

Hikayeye gelince, konu Dünya'da 50 sene sonrasında, yakın gelecekte geçiyor. Dünya artık çok kirli ve de hastalıktan kirlenmektedir. Yeryüzündeki suç oranını aşırı artmış, terör kontrol edilemez hale gelmiştir. Bir çok iş karanlık güçlerin elinden dönmektedir. Bu durumu kurtarmaya çalışan ulusal örgütler vardır. Fakat ortadaki asıl belirsizlik bu ulusal örgütlerin mi terör gruplarını engellemek için kurulduğu yoksa terör gruplarının mı bu örgütlere başkaldırdığı. Oyunun başrol oyuncusu ve de aynı zamanda bizim bütün oyun boyunca yönlendirdiğimiz geçmiş





olmayan genç adam. JC Denton'un son görevleri yitirerek bu işi bitiren. NATCO Global Antivirüs Ordu'na zayıf noktasını veriyor.

Oyunun en ilginç ve yutulabilir yönü o küçük fazla roleplaying'e olanak vermesidir. Deus Ex'in normal bir FPS oyunundan farklı olarak qorutabilecek bu unsur, atakla geçen en önünüze de en herkesi vurma olayları ortadan kaldırıyor ve daha çok korkuya eğilimli yapıyor. Oyunun 3D motoru, Unreal Engine 2.5'ten çok daha iyi. Bu oyunun yerinde daha da iyi bir sistem kende, içinde 11 adet skriptör var. Bunlar elektronik bilgi sistemleri kullanabilmekle ilgili bir bilgiyi kullanma bilgisi de olabilir. Karakterin zindeyi estirmeler yapabilmek için bir ille birisi bir puanına sahip olmalarıdır. Bu da Denton'un belli görevlerde başarılı ile kazanıyor. Her yondan mükemmel olmak mümkün değil. Belli konular üzerinde yoğunlaşmak ve o işi

yapabilmeniz oyunda daha başarılı olmanızı sağlayacaktır. Fakat bildiğiniz iş yapmak her zaman sizin yararınıza olmayabilir. Korkun bir binaya girmek için kapıdaki görevleri ortadan kaldırıp girmek veya arka kapının şifresini çözmek yerine cıtrafta konuşacağınız bir kişi size anahtarı teslim edebilir.

Denton'un sağ graçısından vücudu 6 parçaya bölünmüş. Bu bölümlerdeki yaralanmalar ve sağlık bozukluğu belhiler grafiksel olarak da giderek kötüleşir. İki bacağınızdan da yaralandıysanız yerde sürünmekten başka çareniz yok. Kafa veya gövde kısmınız kötüyse ölümünüz yakındır.

Deus Ex grafiklerini Unreal Tournament motorunu kullanıyor. Esasnda bu motorun eksik görünükten yanları vardır. Bunun bir bakıma düzeltildiği fakat motora çok da oynanma ilgisi biriyoruz. Bu düzeltmenin yolu da motora uygun texture yaratma olmuştur. Bu esnada grafikler

çok iyi olmasına özenle dikkat edilmiş ve modlemeler iyi bir mimar üzerine oturtularak bu etkileyici grafikler sağlanmış.

Ion Storm, oyun için System Shock 2'nin ses sisteminin tam olarak alınmasında ayrı ayrı bir ses düzeni kullanmış. Özellikle ayak sesleri gibi oyun içinde hayati önem taşıyan seslere dikkat edilmiş ve de sesler gerçekçi yansıtmaya çalışılmış. Tabii yoğun roleplaying sonucu ortaya çıkan bir çok diyalog özeler olarak seslendirilmiş.

Genellikle oynanış Thief ve System Shock'tan esinlenerek hazırlanmış NPC'lerin yapay zekasının da bu oyuna benzer şekilde düşünülebilir. Zaten ben



bu şekilde kalite konusunda çıta giderek yükseliyor ve bu kez oyuncular için iyi bir armağan.

Onur Bayram



ziyor fakat yapay zekalar daha da ilerletilmiş. Bunun sonucunda karşınıza baş edilmes zor bir bilgisayar çıkıyor. Örnek vermek gerekirse iki guard'dan birinin parşını asırısanız para konusunda şüpheleniyor. Tavga etmişce basadıkları duyuyorsunuz. Buna benzer uc örneklerden biri de karşınızdaki NPC'nin sizin dış görünüşünüzden az mı çok mu enerjiniz olduğunu anlayabilmesi ve ona göre davranması. Bu gibi örnekler şimdiki oyunlarda detayların sonu olmadığının göstergesidir.

Sonuç olarak çıkış tarihi yakın olan Deus Ex şüphesiz oynanması gereken ve bu ki de Spec'lerin diğer yaptığı oyunları gibi kaskırlere imzasını atacak. Getireceği birçok yenilik RPG/Action türüne bambaşka bir hava getirecek.

İlk İlanımı: Etkileyici ve detaylı
Çıkış tarihi: Yaz 2000
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E kartı
İlk İlanımı: Detaylı ve güçlü
Bize Göre: System Shock 2'den sonra benzer türde yapılmış en iyi olacaktır. İhtimmi ediyoruz.
Oynanışta pek çok detay var ve
başarılı bir RPG gibi görünüyor. Ama
herneyden öte RPG ile FPS'nin
karşısının dengeli olacağını
düşünüyoruz



MERCEDES BENZ TRUCK RACING

NE DİYOSAK O!



Sinetic sürüşler, 'trafik kazası' ve 'Süsurluk' deyimleri ile ilk bakışta gelen ve gözü de etkilemek için 'kaymak' gibi yollarında her gün duydığımız kamyonların (ve onların hisleri ve içindeki şüpheci kaptanların) bir yarış olan Super Truck (STR) Yarış simülasyonu üzerinde çalıyor.

Bu oyunda oyuncunun rolü,stediyalardan birini seçmek ve tozla tozla yarışmak. Oyunun adı "MERCEDES BENZ TRUCK RACING" olsa da Mercedes Benz Yarış Takımının yanı sıra diğer takımlar da gerçekçi ve uygun yarış performansları ve orijinal sponsorlarıyla birlikte oyunda yerlerini alıyorlar. Sürüşce yarış değil, yarış etrafında yaşanan olaylar da gerçekçiyi yansıtan canlıyor. Yarış takımı ne göre, hafta sonunun kış gününde antrenman, sıradama turları ve yarışlar gerçekleştirebilir. Tüm sezon yarış modunun, Championship, yani sıra tek tek yarışlar da yapmak mümkün.

Antrenman modu ve çoklu oyuncu modu da geniş bir yarış çeşitliliği sunuyor. Ve elbette moda olduğu üzere, bu oyunda da bir Replay modu bulunuyor.

Oyunda bir diğ. olarak bir eksiklik bulunmuyor. Oyunda yer alan tüm pistler, tecrübeli truck yarışçıları tarafından "harika" olarak değerlendirilmiş. Araçlar ile ilgili çok fazla teknik detay vermiş. Kendi aracınız da yaptığınız ayarlar ve edimler ayrıca kaydedilebiliyor. Çok fazla opsiyonla sahip olan oyunda, araçlara ayar yapmanız da mümkün. Öyle ki "high speed" yarışta tank gibi dev turlar atayla sık yarışıyorlar.

GERÇEĞİNE TIPATIP PİSTLERDE YARIŞ!

Pist dizaynında da oyunun yarıları da gerçekçe sadık kalmışlar. Örneğin Nürburgring, Catalunya, Barceona ve A- gibi pistler gerçekçi etipatip aynı olarak oyunda yer alıyorlar. Ayrıca öz-



nel motorlar ile ek olarak 3 eğencipist tasarlanmışlar. Grafikler olağanüstü parak ve güzel 3D gökyüzü, gerçekçi gölgeler, dumanlar ve haritalarda çok detaylı.

Araçlar orijinalerinin aynı olan yarış turları. Yarış turlarının küçük 3D ile tasarlanmış. Camları, setleri yapmışlar ki yarışları dışarıdan bakıldığında görebilirsiniz. Optik atraksiyonlar için diğer parlaklık ve yansıma efektleri kullanılmış. Hava durumu değişikken heri görünümü yağmur, sis vs. hem de araç sürüş reaksiyonları da değişebilir.

Pistte 11 tane canlıvar kamyon sürülebiliyor. Daimler, Chrysler ve bu aemin en iyileri. Yarışçıların yanı sıra Elen Lohr'un destekleri ile gerçekçi uygun sürüş fiziği ve dinamikleri oluşturulmuş.

Mesela virajdan hemen önce sert bir fren yapan bir oyuncu, yarış kamyonudur. Araçların çok farklı bir şekilde davranışları. Hemen fark edecektir. Yarış boyunca çarpışmaya marifetli olmayacaksınız. Gerçekçi ve uygun tasarlanan hasar modülleri hasarları ile aynı bir keyif veriyor. Detaylarla fer bir şekilde uğraş diğ. kumun üzerinden geçi-

ciğinde tozun dumanı karışmasından ya da fren balatlarından bile duman çıkması da anlaşılıyor.

Yarış senaryosunun gerçekçiyi yansıtmaması için araç hasarlarını, yarış kazalarını, yarışçıların davranışlarını ve diğer olayları panoya özel bir yarış sistemi oyunu entegre edilmiş.

Olağanüstü bir sese de etmek için ise 3D Surround sound ses sistemiyle de lavye edilir.

Yapım: Sineir

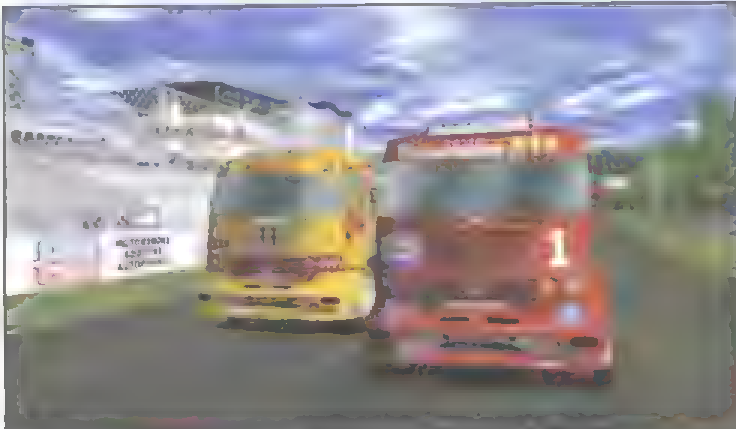
Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E. kartı

İlk İzlenim: Detaylı ve guruholu

Bize Göre: Dar pistlerde kocaman kamyonları yarıştırmak gerçek hayatta da kolay olmasa gerek. Sinetic, bu oyunu gerçekçiye en yakın şekilde ortaya çıkarmak için elinden geleni yapmış gibi görünüyor. Oyun son derece detaylı ve iyi düşünülmüş görünüyor. Oyuncu, dev kamyonları kontrol etmenin, minik otomobilleri kontrol etmekle aynı olduğunu sonuna dek hissederek sanıyoruz.



REPUBLIC

Strateji... Ve daha fazlası...

Pek çok Hollywood yapı-
mının ilk sahnesinde or-
duğu gibi şehri kuşbakış
gördüğünüzü düşünün. Hatta ar-
ka planda Die Hard 3'te olduğu
gibi 'Summer in the City' çalsın.
Kamera koca blokların arasında
dolansın. Sonra yavaş yavaş yere
yaklaşıp binanın pencere eni,
sokak lambaları seçilmeye başla-
sın. Daha da yaklaşıp. Artık yan
komşunuzun üstüne çamaşırları,
balkondaki süsleyen çiçekler
başınızın üzerinden geçsin. Biraz
daha, biraz daha yakına. Erkekler-
in kravatlarının renkleri, bayan-
ların saç modelleri tabii ki yak-
laştıkça kalmış siyahının kulleri.

Demonun ne zaman biteceğini
merak ediyorsunuz.
Yanlış yorsunuz.
Oyunun içindesiniz.

Poligon(lar)

Neden bu kadar ayrıntı?
Yanıt Elixir'in başındaki adam-
dan, Demis Hassas'ten geliyor.
"Yaratmışımız dünya
gerçek olmak zorunda. Bir onun
çinde gezinmeye çıkarsa, keşfede-
cek bir şeyler bulunmalı."

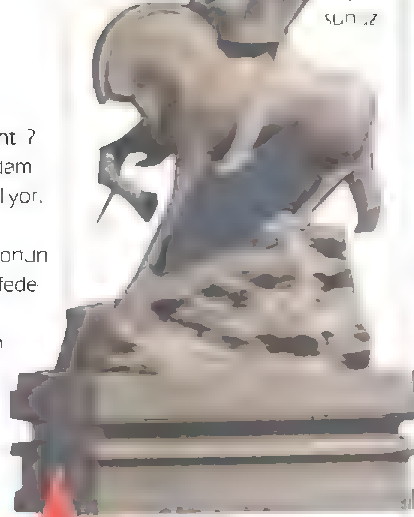
Oyuncular, Elixir'in üzerin-
de bir hayli uğraştığı (ve
na ala uğraşıyor olduğu)
stratejisi Republic' oynar-
ken, bir şeyler'den daha
fazlasını bulacakları gibi gö-
rünüyor. Özellikle
şehre yukarılardan
bakınca göz alabildi-
ğine uzanan evlerin,
parkların, yolların, insan-
ların varlığını ve orta ama bir bi-
nanın 500.000 poligonla o-
uşturduğunu düşününce "keşfedecek
çok şeyler" diye ufak bir düzelt-

me yapmayı daha uygun bul-
uyoruz.

Pek en sağlam RPG'lerle boy-
oğu çeşitlilik derecede bir çeşit-
lik ve grafik kalitesi gösteren Re-
public'in oykusuna ne?

Olaylar Sovyetler birliğinin y-
ıkılmasının ardından kurulan pek-
çok küçük devletten biri olan ve
gerçek hayattaki ülke ve kişilerle
olan benzerlik tamamen bir te-
sadüften oluşan Novstrana'da
geçiyor. Novstrana'nın yönetiminde
soz sahibi olmak
amaçlarla işe si-
firdan başlayan
bir yöneticiyi
canlandır-

yor-
sunuz



İlk işiniz ülkenin küçük
bir köyünde yönetici-
ğe sınamak oluyor. Bu
asamadaki en büyük avan-
taj, politik ortamlarda dönen do-
lapa-
rın, yo-
renin



büyük ölçüyle orantılı olması. Ya-
ni ufak köyde arkasından enir-
ken çevirecek adam o madde için
rakiplerle uğraşmak zorunda ka-
mıyorsunuz. Bu "muhteremmi"
bölümü daha çok oyunun kont-
rolünüzü ilerletmeniz ve gelecek
panharınız için hazırlanmış.
Bilirsiniz ki rüye q den yo-
tek değildir, kimi zaman dağın
etrafından dönmek gerekir, ki-
mi zaman da yeraltından kestir-
me bir çıkış bulunabilir. Sizinde
buluk bölümden yolunuz belirle-

mitiz gereke-
cek. Oyunda
beş ayrı sekt-
de güçsah b-
olmanız müm-
kündür. Politikacı,
generali, d n l-
der, tüccar ya-
da mafya babası
gibi beş ka-
rakter arasından
bir tercihi yap-

caksınız. Gördüğünüz gibi her-
birin, para gücü, nanc q b insan-
ların hassas olduğu noktalar uze-
rinde yoğun olarak kar yer eni
sağlam astırmak isteyen karakter-
ler. Ancak köyden seçme şehre
taşın p işbaşı yaptığınızda her şe-
yin o kadar da kolay olmadığını
göreceksiniz. Çünkü bundan
bölge size rakip olan beş farklı
dani gücü mücadele etmek zo-
rundasınız. Eğer buradaki den-
golin len nize çevirip sağlam
başkentle masabırsınız beş yeni



ve elbette daha güçlü rakip siz bekliyor olacak. Hadi çok yavaş, onlardan da korkunuz yok, ama ne kadar iy olursanız olun, kol tuğunu bırakmak istemeyen başkana karşı dikkatli olun!

Bir kuzuyu takip edin, sizli diğerine götürecektir

Her başarılı yönetimin arka sında birkaç sadık yardımcıının olması gerektiğini biliyorsunuz. Elbette sizin de bazı işbirçileri kit adamlarınız olacak. Bu adamların oyundaki sayısı bini aşıyor, ancak sizin neşsiye aynı anda sizin olmayacak. O anda elinizin altındaki uygun kişileri seçivereceksiniz. Seçtiğiniz adamın tüm özelliklerinden faydalanabilirsiniz. Örneğin bir polis memurunu seçip rakiplerinizi tutuklamasını ya da evlerini aramasını sağlayabilirsiniz, böylelikle onların kırk çamaşırının su yüzüne çıkarabilirsiniz. Elbette yapacağınız bu hamlelerin belli bir karşılığı var. Ancak bu karşılığı diğer stratejilerden alırsanız geldiğiniz üzere para, kristal, vs. cinsinden ödemeyorsunuz. Birlikli bir mücadele oyunundan beklenene göre ödeme

"guc" şekli içinde yapıyorsunuz. Güc ne? Vuzunuz sizin bu tip özelliklerle boşalıyor, ancak zamanla azar azar doluyor.

Elbette işin puf noktası doğru adamı ya da adamları bulmak. Güçlü işi size yarayabilecek insanları bulmak. İşleri karabilmeyi için bir karakter ağ ekranı hazırlandı. Bu ekranda kişilerin yüzlerini ve bu yüzleri birbirine bağlayan çizgileri görüyorsunuz. Bu çizgiler ilk kişilerin birbirini tanıdığını göster-



nuda anlaşabildiğini kullanacaklarınıza

Şah, Mat!

Oyunda yaptığınız hemen her türlü hamlenin şehir hakkının ya da şehrinde etkisini nasıl gösterdiğini takip etme şansınız da var. Örneğin halkı mevcut yönetme karşısına getirdiğiniz ya da benzeri bir eyleme teşvik ettiğin-

izi düşünün, caddelere taşan kaaballığı galeyana getmiş yürüyüş yapan insanların zeybeğinizi. Hatta bu eylem sırasında tempo nun oldukça arttığını da söyleyebiliriz, çünkü Elixir'in üzerinde çalıştığı



yor. Sizin bir kişiye ulaşmanız ise ancak onu tanıyan başka bir kişiye ulaşmanızla mümkün oluyor. Bazı karakterler ise bir sistem perdesiyle kapatılmış olarak görünüyorlar, daha doğrusu görünmüyorlar. Bu gizli şahıs yeteri ile teması geçmek için önce bir bilgi kaynağınıza değerlendirmeniz şart. Ardından planın ikinci aşamasına, yani adamı kendi saflarına çekmeye geçiyorsunuz. Bunu da ucuk seki de yapabiliyorsunuz. Ya benzer bir ideolojiyi savunup oduğunuz göstererek 'Gel, dostum davamıza omuz ver' diyebilirsiniz, ya 'Herkesin bir faydası vardır' diye söyleyerek harekete

geçer. Faaliyetlere girince karşınıza çıkıyor. Rakiplerimiz alt etmeye için kullanacağımız neredeyse sınırsız sayıda insan ve de bizim oyun stili mi zi çözüp karşı taktikler üretmek için de gelişen bir yapıya zeka (bunu daha önce söylememiştim) galiba, eh yazıyı sonuna kadar okuyan okuyucunun bir farkı olmalı.

Şimdi de gereksinimlerimizi bir sıralayalım. En başta tüm bu grafik bombardımanını kaldırabilecek bir bilgisayar diyorsanız o kadar endişelenmemenizi öneririm, çünkü bundan önce bol bol sabra gereksinim duyacağız. Zira en az bir buçuk seneden önce Republic'in makine ortamında göremeyeceğimiz. Zaten o vakte kadar da oyunun kaldırabilecek makine standartlarına ulaşmış olurlar. En büyük dileğimiz, oyundaki yönetim stratejilerinin bu görse şövün altından ezilmeden çıkabilmesi ve kontrollerinin de en az grafik tasarımı kadar kapsamlı olması. Eğer saydıklarımız gerçekleşirse strateji dünyasında çıta nereye kadar yükseleceğini bilmez, ancak kesin olan şu ki strateji oyuncularından böyle kendilerini hiçbir şeyden fedakarlık etmek zorunda hissetmezler.

Gökhan & Batu

İlk izlenimi: Müthiş ve detaylı

Çıkış tarihi: Yaz 2000

Tahmini Sistem Gereksinimleri:

Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E kartı

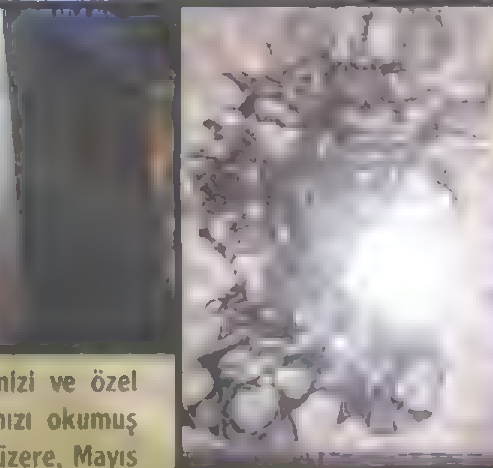
İlk izlenimi: Detaylı ve görülmü

Bize Göre: System Shock 2'den sonra benzer türde yapılmış en iyi oyun olacağını tahmin ediyoruz.

Oynanışta pek çok detay var ve başarılı bir RPG gibi görünüyor. Ama herşeyden öte RPG ile FPS'in karşısının dengeli olacağını düşünüyoruz.

E3'in En İyileri

E3'de yıldızlaşan firmalar ve onların görenleri hayranlığa sürükleyen yeni oyunları.



arak gerçekleştirirler. Ve son kullanıcılar da yani sizler de, kısa bir süre sonra sizi nelerin beklediğini en sağlıklı biçimde bu fuar sayesinde öğrenebilirsiniz. Bu kadar önemli olduğu için ziyaret etmeden durmadığımız E3 fuarı ile ilgili olarak geçen ay, büyük bir sürprizle oyun ilmanına çok büyük bir demir atan dev transatlantik Microsoft'un oniki sayfaya sığmayan oyunlarını tanıtmaya çalıştık.

Bu ayı ise, Microsoft kadar dev firmalar olmasalar da, yaratıcılıkları ve kaliteleri ile oyun dünyasındaki yerlerini sağlamlaştırmış birkaç firmanın, isimleri firma isimlerinden önce anılan ve sabırsızlıkla bekle-

G Geçen ay dergimizi ve özel inceleme dosyamızı okumuş olanların bildiği üzere, Mayıs ayında Los Angeles'de gerçekleştirilen dünyanın en büyük bilgisayar oyun fuarı ve şovu Electronic Entertainment Expo, yani E3 gerçekleştirildi. Bu fuar oyun dünyasını önümüzdeki dönemde nelerin beklediğini görmek açısından çok önemlidir ve pratikte de oyun dünyası kendini bu fuara odakla-

mış olarak hayatını sürdürür. Firmalar yeni oyun çalışmalarını E3'de görücüye çıkacak şekilde ayarlarlar, oyun eleştirmeleri basını incelemelerini, önümüzdeki yılın planlarını E3'de görücüye çıkan oyunlar hakkında yoğunlaşa-

KAPAK KONSU



X-COM ALLIANCE

Firma: Microprose/Hasbro Yayın tarihi: 15 Kasım Tür: Strateji / Taktik FPS

90'ların ilk yarısında, artık 93 mü 94 mü hatırlamıyorum, Microprose sessiz sedasız bir oyun çıkardı piyasaya. Oyun çıkmadan önce bir iki yabancı oyun dergisinde "work in progress" tarzında haberini duyduğum oyunu bilgisayarına yüklememden itibaren hayatımın değiştiğini kabul ediyordum ki, söz konusu oyunun Ufo: Enemy Unknown olduğunu belirtmek sizi de meraklı kurtarmak niyetindeyim derhal.

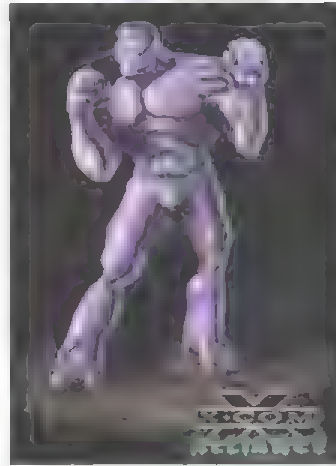
Amerika'da çok tutulan benzer konulu bir diziden (sanırım ülkemizde de Visions/Z yaratıcıları ismiyle gösterilmişti) feyz????????? alarak yapımı na başlanan oyunda, dünya ufağın ve hükümetleri aniden ortaya çıkan ve gittikçe artan Ufo göz emrine karşı ortak bir hareket kararı alırlar çünkü bu Ufolar artık sadece gözlemlemekten öteye gidip, insanları kaçırmaya, oraya buraya saldırmaya başlamışlardır ufak ufak. Bunun üzerine kurulan ortak girişime de X-Com ad verilir ki, söz konusu kurusun bütün amacı Ufolarla savaşmak ve tehdidi ortadan kaldırmaktır.

Tüm based tadındaki oyun o kadar güzeldi ve o kadar tutuldu ki, seneler içinde oyunun versiyonları üretildi. Ancak artık sınırlı değiştiren oyun Ufo olarak değil, X-Com başlığı altında anılıyordu. Havadan gelen tehdidi birinci oyunda geri puskurttukten sonra deniz altına sızmış uzaylıları

temizlediniz ikinci oyun ve benice ikinden sonraki en başarılı oyun olan, gelecekte geçen üçüncü oyun ile X-Com, tüm strateji severlerin kalbine dövme yaptırdı kendisini.

RTS'de bir ilk

1997'de piyasaya çıktığında yüksek sistem gereksinimleri yüzünden pek çok insan tarafından es geçilen X-Com 3'ün RTS kısmını biraz dikkatli ve yeterince uzun oynamadığınızda hemen dikkatlerinizi çekeceği üzere, oyundaki birimlerin zı bazen yönetmenize gerek kalmadan, yapay zeka, her birim için ayrı ayrı yapılması gereken her hareket gerçekleştiriyordu. Yani, karşısında aniden bir uzaylı gören adamınız hemen yere yatıyor veya yakındaki arkadaşına koşuyordu. Bir birimini



ze hantanın diğer ucuna gitmesi ni soyduğunuzda sadece en y



gün yolu bulması yetmiyormuş gibi, bir de önüne çıkan düşman birimleri ile mantık çerçevesinde savaşmaya çalışıyordu ve diğer hatları yeremeyenler olduğunu anırsa geri dönüp sağlam bir yere saklanarak canını kurtarmaya çalışıyordu. Bu özellikler, RTS'lerin bir ilk ve aynı zamanda bir devrimdi ki, aslında hala bu kadar başarılı yapay zekanın kullanıldığı başka bir oyun da yapılmadı.

X-Com Alliance X-Com 4'de uzay simülasyonu deneyen Microprose'un bu hatasından ders alarak yeniden piyasaya savasına yönelik taktik oyununa dönmeye karar aldığının bir delili olarak karşımızda duruyor. Bu kez konuyu, ilk oyunun sonunda

Mars'taki Ufo ana üssünü başarıyla düşmanlarına yenilgiyi tattıran USS Patton uzay gemisinin ve onun mürettebatının dünya dönüş yolculuğuna çıkması ile başlıyor. USS Patton, uzay düşmanlarının açtığı bir tür boyut ve zaman kapısından geçerek (yanlışlıkla e bette) dünyadan çok uzakta bir yıldız sistemi ne girmek zorunda kalır. Ancak kapı sadece tek yönlüdür ve dustukları yerlerde, biraz önce yenmiş oldukları düşmanlarının yok etmeye çalıştığı başka bir uzay türüne evdir. Fakat aradan 60 yıl geçmiştir ve söz konusu düşmanları

pek çok yeni teknoloji ve silah geliştirmiştir. Dolayısıyla onlara göre biraz önce de olsa, Mars'taki ana üssü dağıtmaları na yardımcı olan silah ve ekipman artık fazlasıyla güçsüz kalmaktadır ve bu cenennemden kurtulup dünyaya geri dönebilmek için USS Patton ekibi düşmanlarının düşmanları ile iş birliği yapmak zorunda kalacaktır.

Ama niye bu kadar uzun sürdü?

Her şey kulağa çok hoş geliyor ama Microprose'un yeni X-Com oyunu Alliance Unreal motoru ile ve FPS tarzında (yani Rainbow Six veya Swat 3 gibi) geliştirileceğini duyurmasını size rinden neredeyse 2 yıl geçti. Alien 2 filmindeki Marine'lerin komuta aracında gördüğümüzün benzeri bir kamera sistemi ile sizlerle birlikte doasacak 3 adamının zihninde ne gördüğünü ekranın zihninde 3 küçük pencere den izleyebileceğiniz ve mudahale edebileceğiniz oyun çok şükür ki, sadece basit bir FPS değil.

Tüm adam arının değişik yetenekleri olacak ve görevden göreviye koşarken gelişecekler. Yapay zeka ar X-Com 3'ü golgede bırakacak ve tüm bunların arasında X-Com oyununun karakteristiği olan, araştırma-geliştirme gibi yönetim öğeleri de il-



KAPAK KONUSU



lenmek zorunda olacaksınız.

Evet tüm bunlar kuşaka çok hoş geliyor ama, neden burada senedir bekliyoruz sorusuna gelistireceğin cevap ise çok basit: "Hiç olmaması kadarıya geç olması daha iyidir."

Yapay Zeka

E3'de X-Com ile ilgili yaşadığımız ve sizin de ağızdan süslenilecek deneyimimiz zikretelim hemen. Teknik konulara girmeden önce, Hasbro'nun standında X-Com Alliance'denerken, komutamız altındaki 3 mannekeni birine, "Koçum, git şu kapının arkasını bir kontrol et, biz seni koruyoruz, hepimiz birden bir tuzağa düşmeyelim!" dedik ve adamımız pek de şeksiz olarak kapıya doğru yürümeye başladı. Kapıya aramızda koca bir oda vardı ve odanın içi masa, dolap, kontrol panelleri gibi potansiyel saklanma, pusula kurma mekanlarıyla doluydu. Adamımızın görevi kapının arkasını kontrol etmek olduğu halde, o odanın içinde yalnız yürümekten o kadar tırsık kapıya gide kadar, arkasına uzay sadanaberecek her türlü teknikli teker teker kontrol etti. Üstelik bunlar son derece yumuşak ve gerçek animasyonlarla yapıldı. Bir an karşımızda bir bilgisayar animasyonu değil bir Hollywood filmi olduğunu düşündük, elimiz de olmadan şite o an bu oyunun neden bu kadar zamandır beklendiğini ve çıkmadığını anladık. Microprose'la olan saygımız da bir kat daha arttı. Oyunun yapay zekasını şu andağının ondan bir seviyesindeyken bir an önce kar etmek ve uzun geliştirme maliyetlerinden kurtulmak

için bir y - önce de oyunu piyasaya sürerlerdi. Oyle bir durum olsa şu anda 100 verileceğimizi oynatıp yapay zeka biraz zayıf kalmış ama yine de oynanması zevk veren bir oyun diyerek 70-80 veribilirdik ki bu durum pek çok firmanın kendilerini basarı göstermeye yetecek bir örnektir. Yine de X-Com Alliance hakkındaki nihai değerlendirmemiz oyunun kütüphanemize geçtikten sonra yapacağız ama bu oyunun neden bu kadar geç kaldığını bu yazıda anıtabiliğimizi umuyoruz.

Unreal

Oyunun bu Unreal motorunu kullandığını gördük ama profesyonele bakmadığımızda bunun bir Unreal motoru olduğunu anlamayacağın za bahsedebiliriz. Microprose oyunun motoruna yüzde 60 oranında eklemeler yapmış dolayısıyla oyunun motoru için yaklaşık yüzde 60 Microprose, yüzde 40 Unreal demek daha doğru olacaktır.

Oyunun atmosferi diğer yerlerin de getirdiği ve her şeyi sağlamlak için karanlık ve sessiz tutulduğundan getirilmiş bir Unreal motorunun sağladığı görsel efektlerin ne kadar etkili olduğunu bu bir hayal edin.

Oyun sadece USS Patriot'da geçmeyecek. Pek çok Alien işi misli uzay istasyonları, neçuk gezegenler üzerinde görev yapacak askerlerimiz görse de ilk son derece ilgili mekanları ziyaret etmek şansına sahip olacaklar ki, ekran karşısında siz zevk alacaksınız. İlk olup konuşabeseer, adamlarınızın bu ilgili mekanları ziyaret etmek yerine evlerinde

yataklarında olmayı tercih edeceklerine eminiz. Çünkü bu konusunu mekanlar özünde her düşman uzayıyla dolu olacak. Amacınız gözetlik, saldırı ve takip görevinizin gerektirdiği hedef vurmak olacaktır. Elbette düşmanın kaçınılmaz olacağı anlar bol bol bulunacaktır ama bu oyunda Unreal veya Quake'te olduğu gibi sürekli atılıp her zaman ateş etmek yerine biraz hedef tutma, kafanızı kulaklarınızla tutmadan kaçmayı denememiz gerekecek. Çünkü hem cephanenizin kısıtlı olduğunu düşünün, sürekli teknik kullanırsanız her çalışmay, sizin için olurdu bir teneke ne getirecektir. Unutmayın, siz yalnızca düşmanın kucagina düşmüş bir kaç tane zayıfıdan birsiniz. Onları ise kocaman bir imparatorluk kurmakta fayda var bence.

Genelde adam bırakma

X-Com Alliance'de askerleriniz sizin terseviniz. Bu kez, sızıp pazardan işi alıngı bir para verip satın alabileceğiniz askerler de olmayacağı için US Patriot'un gu-

veresi" dedi. Askerlerin her birisi sizin için paha biçilemez değer olacak. Her birinin ayrı yetenekleri, 20 farklı askerin farklı kişilikleri, sesler, görünüm, bulundukları. Her adamın 200 satır kodlanması, 300 farklı duygusal etkileşim, bu Unreal'ten bu oyunun single player modunda 20 farklı insanla oynadığınız multiplayer bir oyun tadında olacak. Askerleriniz yem olarak veya harcanabilir piyonlar olarak kullanılabileceğiniz çünkü bazen karşı tarafın kanlı bir katliamı tatlatın zıdında sadece bir kişiyle bilme yeteneğine sahip olacak.

Sadece ekran resimlerine bakarak bile oyunun kartesi ve detay hakkını birig sahibi olabilirsiniz. Zaten detay dedğimiz zaman bu yazının sonunun kaçınılmazı da geleceğimizi düşünmek de mümkün değil. 32 bit yüksek bakışımı tadında bırakalım ve hepimiz sonbaharda beklediğimiz sanat eserini beklemeye bırakalım.



Fallout: Tactics, Brotherhood of Steel

Firma: Interplay | Yayın Tarihi: 2001'in İlk Çeyreği | Tür: Taktik Strateji

E3'de sürprizlerle başının karnesine çıkan firmalar, bu yıl da Interplay'den bir şeyler duydunuz. Aslında Interplay'in sürpriz, diğerlerinin yanında biraz daha fazla. Çünkü bu yıl, yukarıda da belirttiğimiz gibi, Fallout serisinin, pek çok oyunun içinde kalan, eksik bir yanını gidererek yeni bir oyunla karşımıza çıkacağını görmüştük. Aslında tüm oyun dünyası Fallout serisine ilişkin bir oyun geleceğini biliyorlardı. Ancak bu olmadı. Herkesi en çok şaşırtan, Fallout serisinin, X-Com veya Jagged Alliance benzeri bir strateji oyununa dönüşmesi olmasındır. Yani okumadınız, Fallout'un bu yıl da serinin bir parçası olarak, fazla zevcekle değil, daha gerçekçi, mesin arzu ettiği taktik savaş bölümüne dayalı bir strateji oyunu olacağını.



İkinci oyunu yapan Black & White'in, Fallout Tactics'in arkasındaki ekip olduğunu duyduğunuzda da şaşıracaksınız belki. Çünkü bu oyunun sorumluluğunu Interplay'in bir diğer gelistirmecisi, "14" East üstlenmiş durumda. Bu türü tanıyan oyunun geliştirilmesi süreciyle ilgili bir anı olduğunu söylüyorlar. Interplay, Fallout'un biraz daha (aslında bir hayli fazla) strateji türüne yakın yeni bir oyun yapmasını istediğinde, ekip onlara fikir üretmiş. Hatta bunlardan birini seçmiş. İşte Fallout'da Risk tarzı bir stratejiye aile düşmek üzereymiş ama sonra ekip aynı

başna dönmüş ve Fallout'un taktik savaş kısmı üzerinde yoğunlaşarak, X-Com ve Jagged Alliance tarzı, takım ve sıra tabanlı görevler üzerine kurulmuş bir oyun geliştirme'nin en uygun seçeneği olarak karar vermiş.

Çelik Kardeşliği

Brotherhood of Steel'in, Amerika'da nükleer savaş sonrası, radyoaktif kirlenmiş toprakları temizlemek için kurulan bir örgüt. Brotherhood of Steel, Amerika'da çok büyük bir nükleer savaşın sonrasındaki çöle ve radyoaktiviteye kurbanmış toprakları temizlemek için kurulmuş bir örgüt. Brotherhood of Steel, Amerika'da çok büyük bir nükleer savaşın sonrasındaki çöle ve radyoaktiviteye kurbanmış toprakları temizlemek için kurulmuş bir örgüt. Brotherhood of Steel, Amerika'da çok büyük bir nükleer savaşın sonrasındaki çöle ve radyoaktiviteye kurbanmış toprakları temizlemek için kurulmuş bir örgüt.

Adamlarınız ve sizin karakterinizin görevleri, görevler, RPG oyunlarında olduğu gibi, seçecek ve yetenek kazanacak, yeni silahlar, upgrade'ler, yeni yetenekler kazanacaklar. Ancak sizinle gemen yeni askerler de Brotherhood of Steel'in diğer görevlerini tamamlayacak ve sizinle eş zamanlı olarak yetenek kazanacak ve gelişecekler. Doayis ya da kullanmadığınız bir askeri oyununun sonuna kadar kullanmaya kalktıysanız, aslında bir çaylakla karşılaşacaksınız.

Oyunun görevleri, bazı olacağı söyleniyor ama bunlar StarCraft'ta veya C&C'da olduğu gibi, bir briefing ekranından sonra karşınıza çıkar. Haritayı bitirip yeni bir briefing ekranına dönmek türünde görevler olmayacak. Maybete kasıbolara dikkat! NPC'lerle gevez yapacak, size



KAPAK KONUSU



venilen görevleri karşılayabilecekleri-
niz. Dolayısıyla, oyuna 20 at
görev ve 18 yarı görev olduğu-
nu hatırlarsak, oyunun 38 Fallo-
ufun 38 kat kadar olacağı
soyeyebiniz. Bıyarsanız, 38 Fallo-
outta sadece bir at görev ve 18
at (Tamam 38 kat olmayacak
biraz abartırı. Yazarın abartı
bilme nişyatın kullandım. Ko-
nu kapandı.

Taktik Savaş Bilmecesi

Her kr. ayda bir tefarre mek gereğ; duy il y. um stratejik savaş e taktik savaş aras ında ağaçla orman arasındaki kadar fark vardır diye. Bu kez de kısaca anatacağı m. k. oynanır. konusur tam olarak anlatılabilsin. Stratejik savaş, büyük haritalarda kurulduğunuz hareket ettirdiğiniz geniş ölçekli kararlar kapsayan savaş. Bir taktik savaş ise, savastan öte bir çarpışma veya çatışmadır. Bir grup asker bir m. n. sokak aralığında, orman içinde, duman askeri ne karış gıst gı operasyonlara taktik savaş diyebiliriz. İfan, stratejik kararlar sonucunda gı nmes gereken yere gımek gı dmesi gereken yere gımek için asker birim eni gı gı dıkları yöntemlere taktik diyebiliriz. Kısa cası Fairbairn Tactics oyununda Brotherhood of Steel n omzu ka laba k komutan ar bilmene şen nilele geçirmen n devale rında önem bir stratejik önem

[illegible]

Oyunda Falout dünyasından alışık olduğumuz pek çok ekipmanla karşılaşıcağız. En başında da güzel bir ayrım. Üstteki Altın oyuncuları oynayan ve Falout dünyasına aslında canlar, bir power armor'un nasıl kullanılacağını, bir gattling silah ile bir sniper rifle arasındaki fark, bir cecar ve sayan anlamak için ekstra effort sarf etmeden textik sevişimüne dalarlıccoklar. Eğer yarıcan, oyuncu pek çok yeni silah ve ekipman eklendiğinden de, yeni oyuncular kadar eski oyuncular da sadece inventory yor etmiş gibi bir oyuncu deneyiminden zevk alıccoklar. Silah etmek gerek ki, Falout dünyasının lğinc orjinal silahların bulmak ve kullanmak bile başı başına bir eğlence kaynağıdır ve bunun için Falout'unar vardır. -

Nasıl görünecek

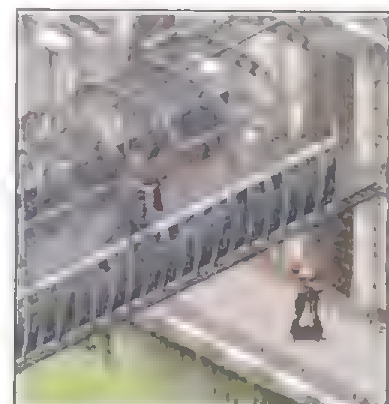
Oyunumuzun nasıl görüneceğini merak edenler için:

32 bitlik bir işlemci 33x1024'e kadar karakterleri aynı anda ekrana çıkarabilir. Ekrana ekebileceğiniz karakterlerin sayısı 32 bit renk kullanılarak oyunun her bir pikseli için ve quize derinlik için birer sayı olarak verilir. Görsel kalitesi bir savaşa sona erdiğinde oyunun donusunu önler. Bir hayli sorunlu olduğunda ise oyunun her save ettiğinde sona geçip kurtulmasını sağlar. Kartona yapıp yordup lağınlıca yazı yazımlarıyla harika bir oyun. Test etmeden önce bu oyunu deneyin, mayınız Annanin de bu işi olsun, save veya yüklemeye vakitler statik değil, her zaman dinamika. Bir de bu bir oyun olarak kartlık statik değil sadece save ve sona erdiğinde yüklemeye vakitler statik değil. Oyunun atışında tekeme sorunları ile karşılaşabilirsiniz. Bu sorunlar sadece kartlık statik değil, "Cartus turn basar" ad verilen bir sistemle yüklemeye vakitler statik değil. Oyunun bir 3. sisteminde atış etmek için oturmak ya da bir kişiyi puanına mal olacak karakterinizi yordunuk puanla çıkartın. Yemek ve akşamın puanı da belli bir zamanla imin sonunda yemekten doacak.

Oyun eskiden o duğu-
qı bir k boyutu olarak Bu-
s streamin daha büyük olanı-
ya da videoya da ayla-
ya

1. İki yer yaratma fırsatı sunduğu için, bu ortamda programcılar, Ayrıca oyunun 2D mi olacağını da belirleyecekler, ya da 3D mi olacağını belirleyecekler. Karşımıza gelebilecek oyunun görünümünü oluşturmak için çok farklı olma potansiyeli çok az kalıplaşmış programcılar tüm grafik sisteminin verimliliği konusunda sınırlar. Belki de bu yüzden problem olduğunu düşünmüştür. Grafikler konusunda çok detaylı ve kapsamlı bir sistem olan 3D motorların kullanılabileceği ve artık çok yaygın olarak da kullanıldığı bir ortamın yaratılmasını yapabilecek yollarla

Bu oyunun hepimizin beklendiği ve tahmin ettiği, ilk kısım benzer bir uçuncu oyunlar çok da kolay olduğu sürece tüm bir gerçek Fallout dünyasında, dev power armorlarla süslenmiş eksplozif kasabalar başp operasyonları yapmak her Fallout oyuncusunun rüyasıdır. Sanırım Tactics Game Factory'leri bir gerçek olmasa da çok muhtemel birde bunun he-nuz yapım aşamasında bir oyun olduğunu ve ekibin hala gerçek her fkn değeri endüstriyel bir ü-nütme yalın. Oyunu yapım a-san aslında kılavuzlarını isteye-ceğinizi düşünürseniz de Vee Türkiye ekibi bunu oduğunu du-nelirip, <http://feedback.interp-dy.com/feedback/adres.html> me-sa, etmeyi umarım. Da-na önceki yazımda da dedi-ğim gibi, oyunun içerisinde fa-kye'dir. Onları takip eden birer oduğunu göstermezseniz belki de fazladan dört beş sene daha o firmaların ufu'dup buldıkları ge-melerin bekleyebilirsiniz. Yaratılış-nın kurulumlarının henüz zamanı fallo-out Tactics beklerken beke-diyiniz o oyunun hayalinizdeki oyun olmasında sağ yabır o-yun.



Neverwinter Nights

Format: Interplay/Back Isle Yayımlı Tarihi: 2001

Turk RPG

[illegible]

Yani, kayan uzay gemilerini bu RPG oynadığını düşüncesinde olan birine gelen bir skelet gömmeinden daha az korktu. Ya da bu şekilde çok karışık odaya henüz ulaşamadı. RPG oyuncular, oyuncuların daha fazla etkilendiği, bu düşüncesinde oyun oynama amacımız değildi mi? Etkilenmek ve hoş vakit geçirmek. Üstelik oyun kurulumundaki deneyimlerden dolayı bu da RPG oyunlarındaki diğer sıkırcı veya yarıncı ortaya çıkmasıdır. Daha FPS denile kavramı işi bile bir yoruk kahramanın gözünden yinaydığını elinizdeki sihirli ekranı altından görüldüğünü ilk oyuncular RPG değildi miydi? Ya da Wu

Başka bir deyişle, "İnternetteki gerçek bir First Person deneyimi". Ama Online World'de yarışmalar mı var? Neceyse, nasıl olur? Çekim-kaldırım zırtıkta Online Oyunlar'la ilgili pek çok yazıyı internette nasıldığını öğrenabileceğinizi düşünüyorum.

RPG oyunlarından oluşan Double veya Ultima Online gibi oyunlarla multiplayer ortamında arkadaşlarınızla Bulut Kavramı nedir? Multiplayer oyunlarda, ekip çalışması en yakın türlerden olan RPG'ler zaman zaman İnternet üzerinden oynanabilir ve Multiplayer Oyunlarda da kendi gösterdik Everquest, Ultima Online, Asheron's Call gibi online multiplayer oyunlarıdır. Ayrıca, bazı büyük RPG'leri

D&D: Dağlaar Daaaglaaar

Neverwinter Nights, on yildiz karalları bir, iki kurucu var. Dungeons & Dragons sistemi ni kulakla ve for jottedle. 2003 ni piyasada giren Online bir RPG RP kartla bir hey, anladır,acak bir haber hemen verelim, bu oyunla bir yote on yildiz karalları Dungeons & Dragons bir, iki kurucu var. Dungeons & Dragons sistemi ni kulakla ve for jottedle. 2003 ni piyasada giren Online bir RPG RP kartla bir hey, anladır,acak bir haber hemen verelim, bu oyunla bir yote on yildiz karalları Dungeons & Dragons bir, iki kurucu var.

Oyunun online olarak şu sayı
edilecek singleplayer modunun
da bulunduğunu biliyoruz. Bu

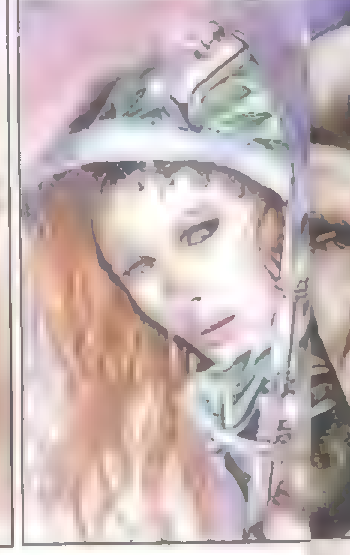
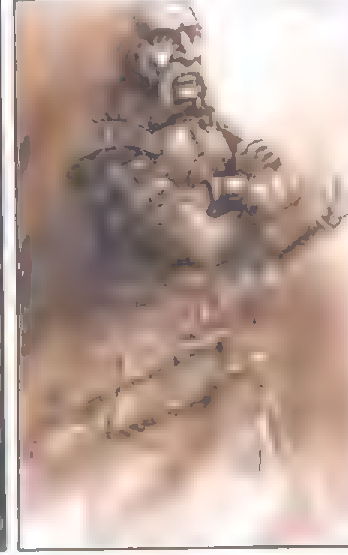
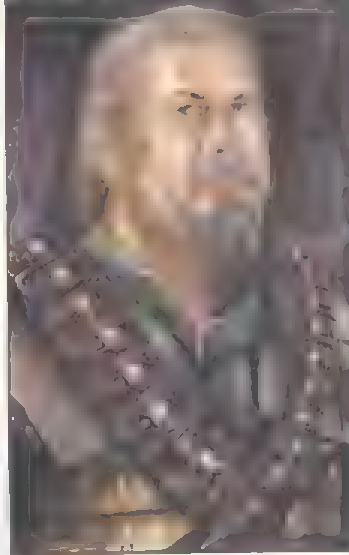


ger sayfa ya gecmeden önce be-
lirlenir. Epic bir senaryoyu, tekni-
kleri, tekniklik kampanyayı oy-
natan arkadaşlar bir part kurup oyu
nada adanıyor. Gizli Multiplay'e
girmenizle beraber diğer Never
Winter Nights'den izginiz de ke-
şif yayınla artık sadece masalsi-
tır. RP'nde bir anabir elemeğin salı-
gınız DM'olunuda istenebile-
cek olmanız. Fwat yani o kuma-
dınız artık bir hırs sayar oyunun
da da DM'olabileceksiniz. Oyu-
nun çok detaylı senaryo, edtoru
çok sayfa, atarlar, hileler, gizli
fonksiyonlar, anımsatıcılar, a-
zımsal edtorlar, edtorlar, a-
zımsal isterseniz Lan'ız içinde si-
ze katılacak insanlar da oynayab-
ileceksiniz, imdi her bir
izginiz için bir kısa bir de k'iz-
sin yapıyor. Kendilerinin atarlar

en cool şıva yelleri zanneden k
tipleme sizin duyulmuşu gibi
bütün düşmanlarını yeller
sonra dörevin bitişine bir koca
zakkatıyken sevinç çığlıklar ile
yakışıklı bir kosenin ardına yaz
erce iskelette oluşan bir ordu
koyabilecekler istediğiniz an
dışarı kaçan sordukların ardını
dettığınız kahkahalet evrenin
sonsuzluk içinde Julius Sezer'in
büyük bir çığır da çıkardığı boğur
tu ile Luşab olacak bknz evre
nın oluşumuna an fiyabın bütün
sosyal evrende hala dönüş pür
maktadır teorisi)

Single Player neden gereksin ki?

Neverwinter Nights single
player modunda 1000000
paralelde, 1000000



KAPAK KONUSU



tasarcak nız dıgır RPG kıl nce nı
dugı gıb Ama bu sefer Lır far
kız olacık kıl, kars laştıg nız ya
ratıkara "P İA İA İA İA İA, bız cı nı
ılyız had ödürelım şı se lağ d
yere de amaye k nız cı nku
eyunun d nım k kars nı ma mı
ton, naye nıde kars nıza cıkarcık
yaratıc ım gı k nı, kıl nız nı ge
nı şı ve gı nı, nıle gı nı, gı nı nı
olacık nıle gı nı, nıle gı nı, nıle gı nı
valı yarabıc nıle gı nı, nıle gı nı
Erkek adam teker teker gı nı

Neverwinter Nights hayatınıza girdiğinde online Multiplayer RPG oyunları en aydınımızda da biraz değişik olacak gibi görünüyor çünkü Neverwinter Nights'i oynayabilmek için her ay

9 999994 dolar ödemekte zorunda
olmayacaklar. Eibette oyunun
bu ücreti talep eden bir server
da olacak, Allah'ın emri ama
oyunu ne Java oynayabileceğin
server ar da bulund. Herkatta
tarimner bir ne lan beklenildi
ginden çok cırla fazla olacak,
çünkü herkes internet izinde
bir oyunla most edebilecek. Boy
mı ne ne boy lı yarı lı yarı lı
kelebeklerin bılış sayı = 1000
yarattığı oyunu oynayabireceği.
Tad muhbetemeler Paraguay
er kanasımızın DM g altında oyuna
olacak oyundan ne kadar yaradı
çıkılcı neye ne kişilerin birle
mem a n a yine de bu ornek
oyunun geniş bir müt payer ka

distances in the 1990s, and the 1990s are the only years in which the distances are not significantly different from zero.

Elbette o kadar lakirdinin arasına da oyunun grafik sesi çarta çarta kirasunda biğı vermeyi unuttu. Çançu üç perspektifinden oynayabilişegiriş oyunda grafikler hakkı hakkı kızı enin mizumut ve eniyi. Oyun için yavaşan artworker dan oyunda oynamak için yeteniyen dinamik skife için eniyi üç düz farkı

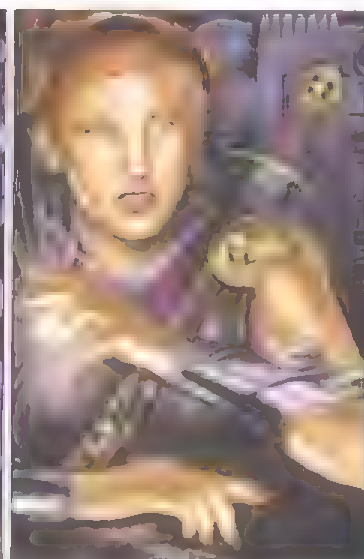
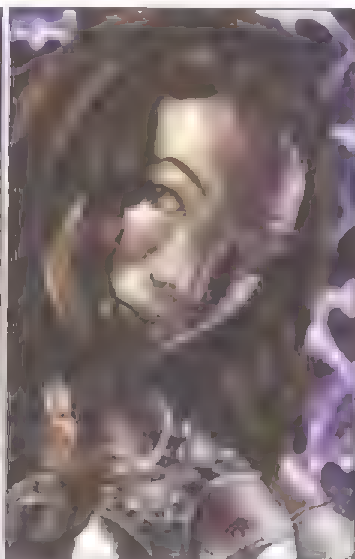
ama zindanlar fikriyle amlak d
gince oylanabilir mi? (a) k
mis. Sesler için bir şey söyleye
lana vakti olduğun iduşunda
gumuzden henüz amlak mizi (k
nıyoruz ama dozumuzun kuçu

mizin Black Is'tin'in ensesinde z
 udu. Yani daheim olabilirsiniz
 Sürüslar Baldur's Gate II ve co
 wind Dale ile meşgul olan unlu
 yapmcı Kevin Winter Nights'a
 ise tam bir festi oyununu gözle
 fe bakıyor. Yani bu tarım amayı
 anıyamayan okuyucu için he
 men tercüme yapmak gerek so
 başka pek çok oyunu olan Gr
 jna'da bütün Onine ne fide
 ediyorsa Black Isle'ın da ke
 verwinter Nights onları tere
 ek gibi görüyor

Elveda Masalustu mu?

Maaş istemeyen ERP oynayan bir kadına vermiş arkadaşların bu uğraşlarını bırakmasını istemelle beklemiyorsunuz ancak firmaları ya da iş yavaş masası stünde yapılabilecek bir şeyin oyuncuları aynı mekanda olmak zorunda bırakmayan internet ve multimedya oyun mecraasına akıtmaya başlıyorlar. Bu ay çıkan ve esinlenilebilmesi için New Winter Nights ile yarışarak kadar olmasa da bakiye özel çekilemiş ve oyunculara kendi oyunlarını yaratıp içinde oynayabileceği şans verilmektedir.

Diyeceğim o ki eğer bu kışın, Ne
w Winter Nights, X-Com'ın
Jagged Alliance'ın Risk'inn
fıztıl. Hedef veya Monopoly'g b
masa üstü oyunlara yaptıklarını
yapabilir her hafta sonu, top
lanıp oynadığınız oyunlarınıza
Yüklenir bir deremekle ve d
sürer. Her hafta da farklı varyan
çıyor. Ne dersiniz?



Escape from Monkey Island

Firma: Lucas Arts - Yayın Tarihi:2001

Tür: Adventure

1

Yine bir yazılım sanatı

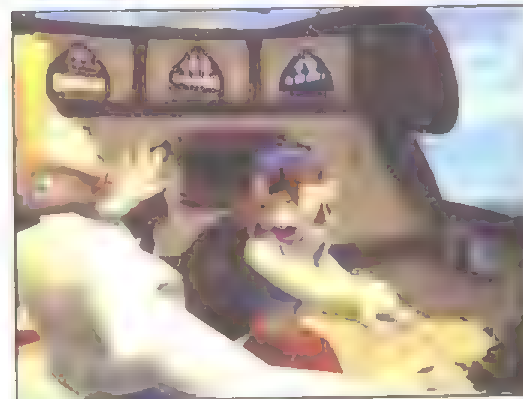
damgasını vurmuş, sağ am adventurelerin simlerini sayabilir misiniz? Aslında sayacağınız çok fazla isim var. Çünkü dönem teknolojisi ile yapılabilecek en iyi oyunlar adventure türünde olmak zorundaydı. 3D teknolojisinin henüz yeni yeni kıldığı bu dönemlerde (kart teknolojisine değilseniz), 3D grafikler, Poligonlar, vektörler vs. genellikle statik elle çizilmiş, güzel görünümlü karakterlerin üzerine biraz uğraşmış birkaç bitmap animasyon koydunuz mu bir de iyi bir senaryonuz oldu mu, dünya sizden ve yaptığınız oyundan bahsederd. Şu anda oyun yapmanın biraz resim yeteneği, biraz yazarlık ve iyi kötü bir scanner'a, başta da tüm bunları birleştirebilmek bir iş ne baktığı dönemlerde neden ben de bir adventure yapmadım neden ben de şimdi kendi çıpında bir Sid Meier değilim diye çığır gırmı olmuyor değil.

Ancak atıyapım z eksikti. Fırsat veremedi bize. Geri kamış bir d-yarda scanner bulsanız onu çalıştıracak software'i bulmanız mümkün değildi. Çok iyi hatırlıyorum Commodore 64'ümle Türkçe yazı yazabilmek için o kadar uğraşmıştım ama yine de çıkan hiçbir yerde o alete Türkçe karakter yazdırabilecek bir software ya da hardware bulamamıştım. Ödediğimiz vergiler bize atıyıp ve hızmet olarak uştırmak yerine sefa sürmeye harcayan vekillerim utansın! Çok mu zordu en azından yerli yazılımları koruma altına

alarak, yerli yazılım sanayini ve doğal olarak oyun yapımı endüstrimizi () güçlendirmek. 64'ler dergisinde Türkiye'nin ilk bilgisayar oyunlarından bir yapılmış geçiş adımı alınarak kararlar dak çekingenliği hatırlıyorum. Ama oyunu hazırlayan yazar arkadaşlarımızın durumu George Lucas'ın veya Sid Meier'in harabe kararlarında ilk oyunlarını yaptıkları durumdan kat kat daha iyi olmasına rağmen hiçbir şekilde bir oyun yapmaya başlamadılar çünkü oyun çıkar çıkmaz korsanlar kopyasını almaya başladılar. Bu yüzden bizden Kimse Sid Meier olamadı. Bu yüzden bizim ülkede her yıl bir milyar dolarlık software ihracatı gerçekleşmiyor ve en ufak sa antıda kaymak bulmak için sizin cep telefonlarından vergi kesiyor. Neyse, anılarına daldık ama bu konuyu her zaman Monkey Island ile özdeşleştirmişimdir. Monkey Island denildiğinde aklıma kaçırılmış fırsatlar gelir. Çünkü bu o kadar basit bir oyun olarak görünmüştür ki gözümde sadece cin daki espirili diyalogları ve birkaç çin animasyonu için sevdiğini düşünmüşümdür oyunun.

Yine yeniden Guybrush

Lucas Art, birkaç başarısız strateji denemesi ve umduğu iyi bulamadığı birkaç Star Wars oyunundan sonra, onu oyun dünyasında zirveye taşıması türü, Adventure'e hızlı ve iddialı bir dönüş yapma karar almış görünüyordu. Özellikle Amigalı, 286'ı, 386'ı yılların unutulmaz Adventure'larına, Day of the Tentacles'e, Full Throttle'e atımları firma şu aralar, neden bu kadar başarılı adventure'lar yaparken birden bire bu türü sırt çevirdiklerini konu-



lamak ve yerine kırknet parkuru açtıkları üzere olduğu anlaşılır. Elbette, kötü kalpli Charles, çifte kurnular Guybrush ve Leyn'in halkın içine o kıp "bakın biz olmadık" demesini de izli vermiyecektir. Herşey ortaya çıkınca da kötüğünü geri vermek istemeyecektir. İşte bu noktadan sonra munteme en bütün oyun dergilerine çarşaf çarşaf reklam olacak komik olaylar ve sahneler ortaya çıkacak bir ki, bizler de bunları ancak oyun çıkınca görebileceğiz.

Oyle görünüyorki Monkey Island bir kez daha tek gözükorsanların çağındaki aklıalmaz olayları ve kara mizah gündeme getirecek ve oyun severlerin kalbine oturacak. Bazan, 3D ha-

şap, dönüşüm muhteşem olacak" isimli şarkıyı dinliyorlarmış bütün gün sirket binasındaki dah ses sisteminden.

Oyunun unutulmaz kahramanı Guybrush adanın valisi Güzeller güzel Eane (Leyni) ile evlenmiş ve balayılar için adadan ayrılmışlardır. Ama gelin görün ki ger dondukları anda Leyn'in politik rakibi L Charles'ın ada halkına, Leyn'inin ödüğü palavrasını attığı üstelik de halkı inandırıcı ve Charles'ın valilik koltuğuna oturduğunu, hatta Leyn'inin vasiyetini de yı-

ntalarda, oraya buraya kostümler için binmilenlere emir verirken kendinizi parça amaktan yorulduğunuzda, çözüm en de kendiler kadar absurd ve komik olan bir mücadele uğraşmak istediğinizde Monkey Island, yaranıza memnem olacaktır. Geçmişteki tecrübelerle dayanarak, daha çıkmamış bu oyunun 0.95 öasıyla eğlence sinir anında kaabileceği yorumunu yapabiliyoruz (istatistikçiler anladılar ama bir de Türkçesini yazaymı. Büyük olasılıkla bu oyun çok eğlence olacaktır.)



TRIBES 2

Firma: Sierra

Yayın Tarihi: 2001

Tür: FPS

Yaptıklar, çalışmaların ve yarattıkları eserlerin insanların zevklerini yanı sıra en iyi aynalardan birisi olduğunu söylerssek her ne de çok doğru iz bu görüşe katkı eklir. Bu doğrultuda düşünüldüğünde de Robert Heinlein'in Starship Troopers adlı kitabının (ve filmi'nin) hayranı olan bir grup oyun programcısının Tribes tarzında bir oyun yaratmasının pek yadsınarak tarafı olmasa gerek. Bilmeyenler için Tribes 2'nin, geniş bir savaş alanında güçlü taktiksel silahlar yardımıyla gerçek bir savaş oyunu olduğunu belirtirken başlayalım.

Oyun severlere sunduğu yeniliklere dikkat çekerek, taktik öğelerle ve hareketli takım oyunu özelliğiyle ön plana çıkan Tribes serisi bu yeni oyuna da aynı çizgisinden uzaklaşmıyor. Kazanmak için yapmanız gerekenler yine aynı. Takımın zafarında düşmanları yok edip işleri halletmek. Oyun pek ya karda nite aksiyon türünün bir başta başarısını ölçmeye namzettir.

Kabilenizi hazırlayın

Hatırlanacağı gibi Tribes 1 birçok farklı oyun stili sunduğundan halefinin dâna kapsamı ve dâna güçlü bir görselliğe sahip

olmaktadırmıştı. Nitekim oyun yeni araçları daha geniş bir silah envanterini, daha geniş haritaları ve kolay kullanımı bir zemin editörünü taşıyarak tahmin edilebileceği gibi de oyunun online özelliklerini, panda tutulmuş turnuvalar sırasında net üzerinden mesajlaşabilmemiz mum

sırtan poligonlar çok genilerde kalmış.

Jeolojik öğelerin ve hava koşullarının katkısı Tribes dâna gerçekleştirmek adına olumlu. Sı bu alandaki en önemli yeniliklerden biri şüphesiz

se. Bu diğer ortam için de geçerli. Silahların söz açmışken geliştirilmiş roketatörün isabet yüzdesi hayli yüksek. Alacak uçuş yaparak başarılı manevralar sergileyen bir düşmana bir yer seçilerek kullanıp saklanma ve kolay kolay sömük alma fırsatı vermiyor. Farklı zamanlarda kullanılabilen taktik silahları gerektiğinde ussunuz geri dönüp envanterinizde katırlırsınız. Hava gücü oyununda bir adım öne çıkmış. Destek ve transport konusunda yardımınıza layıkla ihtiyacı duyuluyor.

Bekliyoruz

Oyun esnasında hedefe farklı şekillerde ulaşabiliyorsunuz bu da bir noktada takip kılmanız ihtimalini azaltıyor.

Muzkler Motley Crue tarafından hazırlanmış. Kalite oldukça iyi söyleyebiliriz. Orijinal Starship Troopers, Tribes multiplayer özelliğiyle uzunca bir süre adından söz ettirebilmiştir.

Serinin hayranları sil baştan yapılmadığını ama yine de oyunun başarı bir şekilde yendiğini görebiliriz. Yeni görünümüyle Tribes 2, oyun severlerin uzunca bir süre gündeminde kalacağı benziyor.

Ozan Ali Dönmez

kur. Multiplayer modunun yanı sıra yeni oyunculara oyunu tanıtmak kolaylığı sağayan tek kişilik oyun seçeneği var. Kidemi oyuncuları bu seçenekte göz atmasın yeni özelliklerini kullanmalarını baki mindan yaratıcı olabilir.

Tribes grafik motoru yönüyle zamanına göre başarılıydı. Yeni geliştirilmiş grafik motoru daha yumuşak ve dâna gerçek çevre oluşturulmasına kullanılmış ve

Erkisi oyunun atmosferiyle sınırlı kalmayıp oynanış tarzında da kendini gösteriyor. Yavaş gürüş aarınız daraltıp düşman zaman zaman son ana kadar görünmez kıldırıyor. Yeni geldiğinde de azer olmuyor. Doğru bir baz silahları etkin bir şekilde kullanabilmeyi önüne geçiriyor. Bunun yanında karakterlerin poligon sayısını arttırmış ve olum sanelerini dokütor ağırlıklı olmak üzere yeni animasyonları eklemiştir.

Görünüşünden başarılı. Bekliyoruz diğer özellikler? Tribes 2'de savaş alanları dâna taze çeşitlilik gösteriyor. Adaların özelliklerini şekillendiren 5 gezegenin isimleri BioDerin, Lush, Lava, Desert ve Mud. Farklı olan elbette sadece görünüm değil. Silahlarında savaş gününde farklı taktiksel öğeler avantaj veya dezavantaj olarak karşınıza çıkacak. Bazı silahlar burada kullanım dışı kalacak me-



EJDER SCROLLS: MORROWIND

Firma: Bethesda

Yayın Tarihi: 2001

Tür: RPG

Bethesda is hard at work on the follow up to The Elder Scrolls: Daggerfall, the enormous 1996 role-playing game that helped revitalize the traditional RPG dungeon crawl. GameSpot recently spoke with Todd Howard, project lead on The Elder Scrolls II: Morrowind, about Bethesda's plans for including a powerful game editor for the game.

Bethesda'yı hatırlarsınız her yerde. Bu büyük yankılar uyandıran Daggerfall oyununun yapımcısı olan firma, daha önce görü-

lünün tanıtıma başlayacağı

Görse açıdan çok kuvvetli olacak beklenen ve DirectX formatını destekleyecek oyun, Elder Scrolls dünyasında geçecek yeni RPG oyunu olarak karşımıza. Oyunu sadece single player olarak tasarlayan ekip, bunun gerekçesini ise kendilerini bu güne kadar yapmış en muhteşem single player oyunu odaklamak istemeleri açıklıyor. Butun firmaların artık multiplay oyunlarına büyük ağırlık verdiğini düşünürseniz Bethesda'nın single player modda bir boşluğu

doğurmak niyetinde olduğunu düşünürsünüz.

Kayboldum!

Artık bir oyunda kolayca kaybolmanın tadına da varabileceksiniz sanırım çünkü zaten yeterince büyük bir oyun olan Daggerfall'dan 50

kat büyük bir oyunla karşı karşıyayız. Morrowind'in kum fırtınaları ve şehirlerde terlerken yaşadığınız ülkede yalnız bir yabancı gibi hissedileceğinizi kendinizi

NPC demişken konuya girmenin de faydası var, bu oyunda sizinle birlikte hareket edecek NPC'ler hem diğer oyunlara göre çok daha yetenekli olacak şekilde planlanıyor hem de ekranınızın altındaki bir vesikalık fotoğraftan daha fazla anlam arıma için görsel programlamalarına da özen gösteriliyor. Öyleki, beraber yola çıktığınız NPC'le-

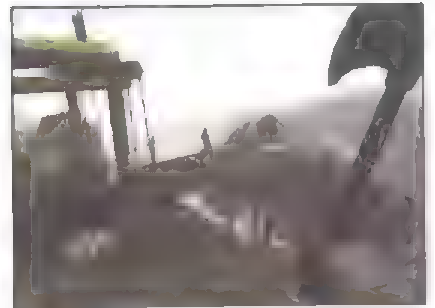
rin, çöl fırtınası sırasında gözlerinizi kumdan korumak için kollarını yüzüne siper etmeleri, inuysuların yük ve taşıma hayvanlarının tepkilerine kadar her şeyi ekranınızda görebileceksiniz. Dolayısıyla bu kadar akıllı ve detaylı NPC'lerin bulunduğu bir oyunda belki de Multiplayer'ı çoktan fazla önemilmiyen bir ayrıntı olarak kalacaktı.

Yeni bir teknoloji?

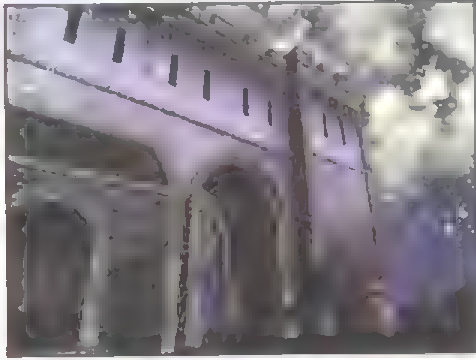
Bir bilgisayar oyuncusu olarak bu tür, henüz çıkmamış hazzınik aşamasında olan oyunlar için yazılan ön bakışların sizin için ne anlam taşıyabileceğini de bir deyimelim. Belki RPG tarzı oyunlardan hoşlanmıyor olabilirsiniz. Elder Scrolls dünyası size hiçbir anlam ifade etmiyor olabilir. Ama oyunun kullanacağı yeni motorun ekran resimlerinde de görebileceğiniz detay seviyesi sayesinde yakında bu motorun isansını satın alıp bir FPS yapmak isteyebileceğiniz bir başka firma çıkabileceğinizi sanırım siz de ilgilendireceksiniz. Dolayısıyla konu veya tür siz hiç ilgilenilmiyorsa da oyun dünyasındaki her gelişme aslında pek çok oyuncuyu dolaylı veya dolaysız yakından etkilemek tedir. Birkaç ay içinde oynamayacağımız X-Com Alliance'in şu anki güzel görünümünün temellerini, Jnrea grafik motoruna borçlu-



olduğunu bir hatırlayın lütfen. Ne reden ne kaçacağın çok belli olmaz. Çünkü Morrowind'de oldukça hareketli ve göz kamaştırıcı bir detayla işlenen grafikler emniyetli olarak o dönem oyun piyasasındaki

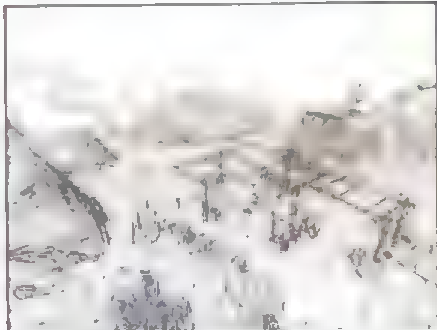


standartları belirleyecekti. Şimdi neşeyi daha iyiye getirmesini bekleyip ser verip sır vermeyen ekibin dilinin çözülmesini bekliyoruz.



nemis genişlikte ve detay seviyesinde bu oyunla oyun yapımcıları arasında sağlam bir yer oturulmuştur. 1996 yılında Daggerfall yayınladıklarında

Daggerfall'dan kazandıktan paraların haddi hesabı yokken arkasındaki bu maddi destekle firma şimdi yeni bir oyunu piyasaya çıkarmaya ve bu kez daha büyük bir deprem yaratmaya hazırlanıyor. İlk ekran görüntüleri bile rakiplerini bu piyasadan kaçırmaya yetecek kadar sağlam oyun hakkında firma çok detaylı bilgi vermekten çekmiyor ama biz yine de ulaşabildiğimiz bütün paraların değerlendirerek size



ALONE IN THE DARK 4

Firma: Infogrames

Çıkış Tarihi: 2001

Tür: Adventure

Bir pazar arına nur yağmaya başayacağını düşünürüz çünkü genel bir değerlendirmeye yaptığımızda, oyun piyasasında, uzun zamanadır devam çıkmayan adanmışmaya başlamış olan oyunların teker teker gelmeye başladığını görüyoruz. Bunlardan biri de Alone in the Dark serisi tabiki.

1994 yılında piyasaya herkesi fazlasıyla etkileyen bir oyun çıktı. Adı Alone in the Dark idi ve bu günkü Tomb Raiderların, Resident Evil'ların atası olan bir oyundu. Bilgisayarların henüz 386 işlemci, Ram'ları 2 MB, Hard disklerin 25 MB büyüklüğünde olduğu, 3D ekran kartı fikrinin henüz keşfedilmediği bu dönemde Darkworks isimli bir geliştirici grubu altı sene sonrasında Resident Evil'ları ne boyutlara çıkaracak kitle ve sürükleyicilikte 3 boyutlu bir korku oyunu hazırlamıştı. Bilmeyenler için söylemek şuyorum, oyun Resident Evil 1'e o kadar benziyor ki, Alone in the

Dark oynayan şüpheci, Resident Evil oynarken hiç yabancılaşmamış olur.

Bir dönem bütün oyunseverlerin çenelerini yere düşüren Alone in the Dark'ın qorduğu q üzerine serinin ikinci ve üçüncü oyunları da çıktı ama 1995 ve 1996'da insanlar RTS gibi yıldızı yeni parlayan oyunlara rağbet etmeye başlayınca, Alone in the Dark serisi kendisini daha fazla geliştiremedi ve oqyn o qıgı nı ç qırtmadan efendiliqim ze çek el m ortamdan q bı saygıya ayık bir harekete ortadamdan uzaklaştı.

Ancak 3D aksiyon oyunlarının altın qunlerini yaşadığı bu dönemde hep bir eksiklik vardı qı m zde: Alone in the Dark serisinin 4. oyununun haberini birkaç ay önce alınca eksikliqını unutmus ol duqumuz ersanevi oyundan kaynaktanand q nı hatıradık.

Eski dost Edward Carnby isimli dedektifin eski bir evde ruhlarla, zombilerle ve b n bir türlü şeytanla kapalı kalmasından sonra

ediyor

3 boyutlu, arka planlar ve karakterlerle donatılmış olarak geliştirecek oyunda, bu bık keşif imkanı ve bilmece buluncaqı lık qeen haberler arasında Geri su ha ile Resident Evil q bı rakiplerinden pek farklı bir qoy vaad edemese de, Alone in the Dark serisinin bir karakteristiqı olarak, ses, mızık kurgu ve sunumun harika bir birleşiminden oluşacak bu oyunu oynamak için deqili seyretmek için bile alanlar olacaktır.

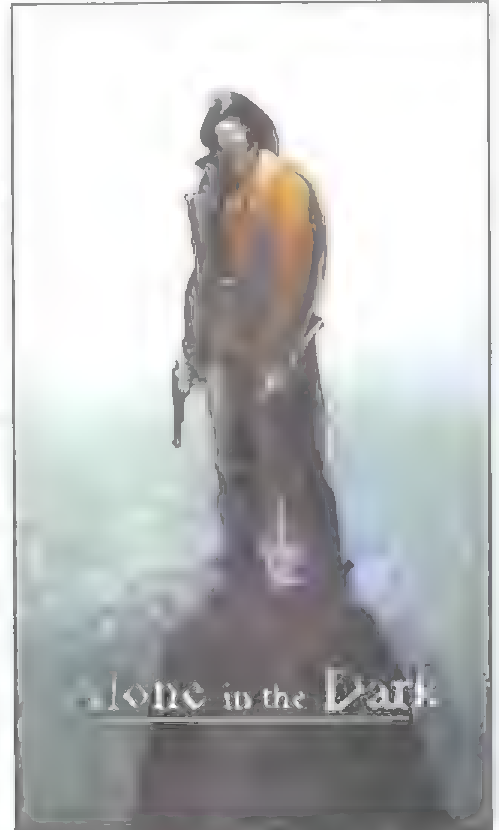
Çünkü bu serinin arkasındaki ekip daha önceki işlerinde oyun alanı sınırlama fimi zidinde oyuncuya sunmuş ve herkesin kalbini kazanmış. Tekrar aynı hıye basıvıracaklarından emini ol duqumuz Darkworks'ün bu planlarından e bette sıkayeti deqiliz.

Bu kez Edward Carnby'den başka karakterleri de yonutlebleceğ m z oyunda, senaryonun her karaktere qore farklılıklar qıslerecek olması oyuncunun oyundan

sıkılmasını da önleyecek q bı qorunuyor.

Bekliyoruz

Bir zaman arın müzevi oyunu, Alone in the Dark'ın yeni oyununu merakla bekleyin. Çünkü bu serinin azından son bir şans hakediyor, ama bize sorarsanız karşımıza çıkacak oyun rakibini piyasadan silme ten kes ile karşı karşıya bırakacaktır.



hepimizin kalbine yerleşen Alone in the Dark tekrar oyun dünyasında doğarken, ilk oyunda yakaladığı atmosferi ekranlara tekrar taşıyacağından iddia



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Firma: Activision/ID

Yayın tarihi: 2001

Tür: FPS

Bu gün çoğumuzun dediği gibi oynadığı ve oynarken de zevkten dört köşe olduğu FPS'ler hakkında biraz bilgimiz var mı? Çantelerimizde oynamanıza sağ ayağınızı ne kadar kullanırsanız ne kadar kullanırsanız? Ya da RPG, Strateji oyunları, FPS tadında oynayabilmemiz nasıl mümkün olabilir?

1992'de her şey o ağın şekillerde ilerlerken ve "duyu duyu" sesler de uzay gemileri, sığa sığa koşuşturma bolum sonlarındaki boss-lardan dayak yerken "D" isminde bir insan duyulmuş bir firma sebebi babında bir oyun çıkartıp adına da Wolfenstein 3D koydu. İlk başta kimse onun fazla ilgisi

sayesinde anlamaz değisimeler yaşanacağını bekledik mi? İşte hatırlıyorum ki, hemen bir kaç sene içinde Doom ve benzeri piyasayı kaplamışlardı.

Elbette ID'nin diğer oyunları Doom ve Quake zamanlarında piyasadakı üstünüklerin sürdürdüler ama gelişen teknoloji ile başka yapımcılar da yaratıcı fikirleri konuşturdu. Her Half-Life, Unreal gibi oyunlar Quake'i soladırlar. İşte şu sıralar Activision ile birlikte kaybettiği üstünlüğü geri kazanmak için gizli bir plan hayata geçirmek üzere. Bir Alman karargahında esir tutulan Amerikan subayının katıs öykü-



nusu olsa da Quake II motorunun gelişmiş haline karşımıza

çıkacak oyunda ikinci dünya savaşı savaşlarının karanlığı, Hollywood tarzı bir casusluk bilim kurgu senaryosuna oynanmaktan hoşlanacak gibi görünüyor. ID'nin bu güne kadar yaptığı oyunlar da zaten nepsi aynı oyunu devami sayılır ya da adığı başarıyı ve işerine kilitli düşünürseniz Return to Castle Wolfenstein de önümüzdeki dönemin hitlerinden biri olacaktır.

Elbette oyun bir ID yapımı ve teknik olarak (hatta pratik olarak) bir Quake III'ün devamı niteliğinde olacağı istenmez

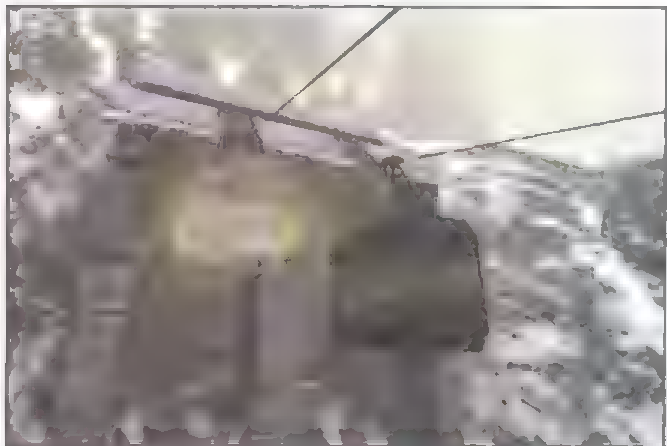
insanın akıllıca Multiplayer ve deathmatch kelimeleri geliyor. Emin olabilirsiniz ki ID'ciler, bu oyunun da multiplayer arenalar da deli dana gibi oynanması için eminden gelmi yapıyorlar. Ama burada bir parantez açıp, ID'nin Quake serisinde on paralı çıkardığı Deathmatch modunu hiç sevmeyi itiraf etmiyim. Ne zaman ki hayatta bir real Tournament ve dana da yısı Counter Strike girdi kendimi yitirmem için ve süssüzlüğü ile kana kana süslenmiş bir divane gibi hissettim. Multiplayer arenalarda Multiplayer'in sadece önüne her cıkana ates etmek demek olmadığının da insanları kısa sürede öğrendiler ve takım oyunlarının zevkini aldılar. Ölmüyoruz ID'nin de kafasına yakında bir taş düşer ve bu yeni oyunda insanları takım olup taktik yapma zevkünden manken bırakma yanı sıra da vazgeçerler. Bekliyoruz ID Gözümüz üzerinde



çekmedi çünkü oyun shareware olarak dağıtılıyordu. Yani neredeyse beş bir oyundu. Kimse oyunu ciddiye alıp yüklemeye bile tenezzül etmemişti ama yüklenir çok büyük bir sürprizle karşılaşmışlardı. Tarihini de gerçek anlamda First Person Shooter karşılarında duruyordu. O anda kimsenin "Aman Allahım bu tarihin ilk First Person Shooter'i" diye mırıldandığını sanıyordum ama benim dudaklarımdan çıkan cümleleri hemen bir arkadaşla telefon açıp oyunu yüklemeyi söylemek o günün hatırlıyorum. Ayrıca bu gelişmenin bu kadarla kalmayacağını ve artık bilgisayar oyunlarında bu oyun

sunun anlatıldığı Wolfenstein 3D'den neredeyse 8 sene sonra ID bu kez Return to Castle Wolfenstein isimli oyunla "dönüşüm" nanka olacak isim şarkısı mırıldanıyor. Bu eseri çok yapmaya başadım dem.

Bu kez gizli bir Amerikan ajanı olarak Wolfenstein kalesine girecek olan askerimiz, Himmler'in gizli planını hayata geçirmesini engellemek için akıl almaz düşmanlara savaşacak. Zaten çok geçmeden de anlaşılacağı üzere Almanlar, ölen askerlerinden imtina etmiyor ve ölen askerlerinden elit bir zombi ordusu kurmay başlamak üzeredirler. Bu kez kinden biraz daha büyük bir ko-



Ayın Meraklı Okuyucusu

LEVEL kadın düşmanı bir dergi mi? Neden durmadan yazılarınızda kızları eleştiren ifadelere rastlıyoruz?



Sinan:

Bu aralar kadın denilince aklıma sadece Yaylalar Yay-

lalar isimli güzide türkümüz geliyor. Hani şu "Komşuuu kızını zapteylee, Yaylaaalar Yaylaaa-lar" şeklinde ilerleyen parça. Planlı tatbikatlardan Karadeniz Tilkisi 2000 bu ay oynadığım oyun oldu. İtirazı olanın kafasına havan mermisi düşebilir.



Tuğbek:

Bence Level'in böyle bir sorunu yok.

Cem'in böyle bir sorunu var. Sanırım kızlarla uğraşmayı seviyor ve elinde olmadan olayı abartıyor. Bunun sebebi çocukluğuyla ilgili olsa gerek. Ama sizi temin ederim Cem tam bir centilmendir. Bugüne dek tek bir bayana kabalık yaptığını görmedim.



MadDog

(Sular paridesinin ardındaki adam, kalbimizdeki kahraman):

Kadın düşmanlığı mı? PUAHA-HAH! Güldürmeyin beni. Biz insanları medeni kılmaya çalışırken bu nasıl bir itham şimdi? Karanlık güçlerin ve rakipleri-mizin provokasyonuna gelen okuyucularla mı karşı karşıyayız yoksa? PUAHAHAHHAAA! Şimdi çatlayabilirim gülmekten.



Onur:

Oncelikle banyan okuyucularımızdan yandak res-

mim içim der n derin ozurdile-rim. Göz zevkınızı bozmaya hiç hakkım yoktu fakat gelen ılgı-den artık sıkılmış olarak size bunu layık gördüm. Arkadaşla-rımızın kadınları eleştirmesinin aslı size dergimizle eğenceli vakit geçirtmeye ve biraz katıl-mın zi sağlamaya çalışmaktır. Yazıların içeriği de görev bilinci ve aşkından kaynaklanıyor o sa gerek.



Cem:

Kadın düşman değiliz, kız arkadaşlarımızı kazanmaya ça-

lışıyoruz. Diyalektik nedir bien-niz var mı? Kimsenin bahsetme-diği karşıt bir görüşü tartışmaya sokarak sağlıklı bir çözüme ula-şılmasına yardımcı olmaya ça-ı-şan insanlar Avrupa'dak nin aksine bu civarlarda genellikle pek anlaşılın yollar ne yazık ki. Yazı-lar ile en çok goze batanın ve tepki çekenin ben olduğumun farkındayım ama bu bana gurur veriyor. Ne de o sa, iyi bir yazar, yazdıklar ile dünyayı ayağa kal-dirabilendir. Ama şu çok acı ki, "tartışma" ve "kavga"nın bir tu-tulduğu bir diyarda yaşıyoruz dolayısı ile sorunlarımız hep çö-zumsuzluğa mahkum kalıyor



Serpil:

Evet dergi-nin tek "ka-dın" yazarı oarak kend-i-

mı ciddi şekilde bu sorunun so-rumluluğu altında n ssett'im şimdi. Bana kalırsa Level kadın düşmanı filan değil, yanı en az ndan ben değilim. Bu konu-da aramızda eleştirilebilecek tek kişi Cem, neden er ni siz de bili-yorsunuz. Onun da kadınlarla sürekli ne uğraştığı, konusun-da kes n bir f kke sanıp değil m. Belki soru şö y e olmalıydı: CEM kadın düşmanı biri mi? Bu durumda cevabım şu o acak: Hiç farketmez!



Batu:

Kadın düş-manlığı mı? Sataşmal yazılar yazan ve

en goze batan Cem var aramız-da ama zaten yazılarında bir-zimle de alabildiğince da ga geçiyor. Hakkımızda yaptığ fo-toroman arı okuyoruz. Ama bi i yoruz ki bizi çok sev yor. Sevd-iğin insanlar eleştirmek, onlarla ilgilenmek veya şakalaşmak as-lında çok hoş bir jesttir. Keşke hepimiz bu kadar hoş ve yaratıcı bir şekilde gösterebilsek sev-gimizi, sevdiklerimize karşı. Bir itirafta da bulunay m. bütün ay Pokemon oynadım. İncele-memi çeride okuyabilirsiniz



Kadir:

Dergimizde yazan herhan-g birinin ka-d n düşmanlı-

ğı gibi cahilce bir davranış biçi-mini savunabileceğini düşün-mek bile b zi yeterince tan ma-manın bir urunudur diyorum. Elbette kadın ve erkek arasında farklılıklardan doğan çekişme-ler, tatlı rekabet er veya surtuş-meler o acaktır ama farklılıklar yüzünden başkaları nı küçümse-mek, onları mağdur etmek, hem bir ayıp, hem de medenî ülke-le-rin anayasasında yer alan ve çok ağır cezası olan bir suçtur.



Cökhan:

Yer ve mekanı atıyorum ama ormeğin Boğazi-zimin b r dans

part sinde tüm dertlerinizden uzaklaşmış karşımdaki partneri-nizle kend nizi ritime bırakıp dans ettikten sonra, adınızı soy leyip çalıştığınız derginin LEVEL olduğunu belirttiğinizde, karşı-nızda güzel taraf ndan kadın düşmanı olmakla suçlanmak ne kadar acıdır ben bilir m. Artık gerçek açıklık kazanmalıdır

Dayıyınız

36 sayfa boyunca 23 oyun incelemesi sunarız derdinize de-
va, acınıza ilaç, kelinize merhem ola-
caktır. Piyasaya çıkan en son oyunların
incelemeleri, siz önünüzdeki raflardan
oyunları tezgahlar da cebinizden para-
nızı almak isterken en büyük yardımcı-

nız olacak. Bu ay, bir sanat eleştirisi
dergisi olduğumuz ulusal televizyonlar-
ca da onandı ama siz yine de bize alış
veriş rehberi gibi de bakın. Bir oyun
için harcanacak paranın ve boşa gide-
cek azıcık emeğin zararından bile kur-
tarabiliyorsak sizi mutluluklar bizim
oluyor çünkü.

Bey'le oynamıyorsa eğer RTS değil, Clonlama ile çoğaltılmış
ata fretiler aklıla bir tumb kaktüs ile oynanmış. Aklıla
şeklinde bir soru önümüzdeki ayın resim üstü sorusu ola-
bilir Herkes adına konuşmayalım)



Cem'in kardeşi Duygu şöyle demiş. Rezervuar
köpekleri gibi!



Mad Dog, Sinan'ın verdiği uçuş simülasyonları yu-
rardan istifa etmek üzereyken Cem yetişti. İki ay-
dır Uzun simülasyonu yaz yor



Resident evil tarzı bir Adventure, ama...



The Masquerade -Redemption

Çok büyük umutlarla beklediğimiz henka FRP-RPG oyunu



Değişik bir taktik/ aksiyon oyunu. Gen
avlıyorsunuz ve mutasyona uğruyorsunuz



Çocukluğumuzun masa üstü kirasını kum



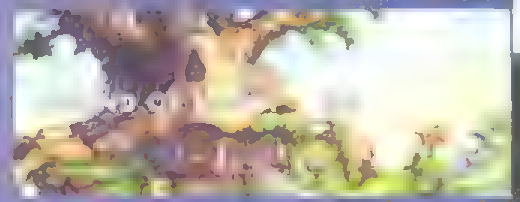
Team Alligator



Slam 2



Findever uzayda burala. Alınca çarptı, vurdu



TOP 10

PC		Playstation	
Star Wars	25	Fear Effect	26
Extra 2000	20	Gran Turismo 2	21
Extra 2000	18	Gran Turismo	20
Championship 2000	12	Parasite Eve 2	18
Shadow Wark	10	Medieval 2	14
Sims	9	Virus	11
Japanese Football	1	Gran	10
Gran Turismo	1	Gran Turismo	17
Lemmings Revolution	4	Final Fantasy 8	5
Quake 3	3	Driver	2

66 Army Man + 67 Pokemon + 68 Life or Death +
71 Bugs Bunny + 72 Motocross Madness 2 + 74
BHunter + 76 Earth 2150



GROUND CONTROL

En iyi RTS oyunu

Yapım: Massive Entertainment

Dağıtım: Sierra Studios

Tür: 3D RTS

Bilgi için: www.groundcontrol1.com

Yüzbaşı, gergin bir ifadeyle yüzünün altında uzayıp giden ufuku suzdu dikkatle. Gözleri ufak bir toz buutuna takıldı doğu kanadında. Bu, düşmanı arkadan sarması için gönderdiği ağır zırhlı komando birliğinin esen olmalıydı. Birkaç saniye sonra, telsizde stinbarat subayının sesi beşirdi. Doğudan onlara yaklaşmakta olan düşman zırhlıları radarda belirmişti. Durumunu doğuya doğru tuttu. Evet, bir bölük düşman tankı üzerlerine geliyordu. Doğuya gönderdikleri komando birliği bu tankları tarafından yok edilmiş olmalıydı. Birkaç saniye sonra bütün takım doğuya dönmüş ateşe başlamıştı. Ağır tanklar, uzun menzilli top ar, piyade er... Yer gök, mermi ve boş kovan ile dolmuştu. Arada bir düşmanın top mermileri de grubun üzerine düşmüyor değildi ama, bariz ateş üstünluğu karşısında hiç şansları yoktu. Bir dakika sonra düşmandan geriye kalan dumanı tuten, taze, sıcak hurdaların arasından koşarak gelen birkaç zırhlı asker gözlerine çarptı. Doğuya gönderdikleri komando ardu bunlar. Ama biraz az görünüyordu. Telsize sarıldı yüzbaşı. "Rapor ver asker," dedi. Hiç geçirmeden rapor geldi. "Düşmanı arkadan çevirmistik komutanım. Ama bizi fena vurduunuz." Ates ettiğiniz yere dikkat edin. Sierra Studios'un yeni oyunu Ground Control bugüne kadar

herkesin korku ile yaklaştığı 3D real time stratejilere yönelik ilk cesur denemesini Homeworld ile yapmıştı. Homeworld'un, sıkı ve iyi düşünülmüş kontrol sistemi sayesinde oynanabilirliğinin çok yüksek olması, görse ve işitsel efektlerinin üzerinde dikkatlice çalışılması sayesinde geçen yılın en iyi oyunlarından bir olduğu nu gördük. Homeworld, 3D RTS lere karşı olan onyırcı duvarlarımızı sarsıp tağla anı yeniden oynatmıştı.

3D real time stratejilere hala ısınmadıysanız, Sierra'nın size bir sürpriz daha olduğunu soyleyelim hemen. Bu ay sıcak sıcak piyasaya sürülen Ground Control, RTS severlerin zaten uzun süredir beklediği bir oyundu ama kimse bu kadar iyi olacağını tahmin etmiyordu.

Pek gerçekten de, dedi edildiği kadar harika bir oyun a mı karşı karşıyayız? Acımasız eştirimiz işte burada başlıyor. Oyunu patir kutur oynamaya başlayıp da acemilikten kend adamlarını z kendi mermilerinizle vurmaya

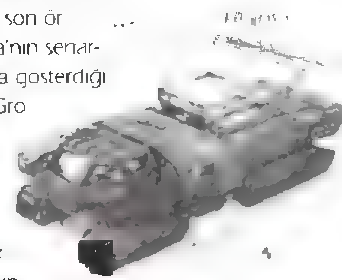


başlamadan önce, şu yazdık anıma za bir göz atmanızı öneririz.

Senaryo helvadaki ırmiktir.

İy bir oyunun ilk çıkış noktasının senaryo olduğunu gördük. Bu kısak hayatımızda Half Life, Homeworld gibi oyunlar senaryolarının çekiciliği ile unenine un katan oyunlardan sadece kısı ve en son örnekler. Sierra'nın senaryo yolu oyun ara gösterdiği öze önemi Ground Control yukleri yüklemeyi anıyorsa nuz. Gecekte geçen oyun, kı farklı siyas görüşler arasındaki savaş konularını ele alıyor. Siz bu savasta düşük rutbel bir subay olarak aksiyona dahil oluyor ve kendinizi geliştirerek düşmana kan kusturmaya çalışıyorsunuz. Elbette bu kadar genel bakıldığında konu çok bilindik gelse de görevler arasında komutanınızla geçen diyaloglarda savaş, sürprizler, ihanet, insanların harcanabilirliği okuyorsunuz. Ancak yine de gözden kaçmayan küçük ayrıntılar var ki, midenizin bulanmasını engelleyemiyorsunuz. Elbette, "oyun şöyle olmalıydı, böyle olmalıydı" demeye başladınız mı, olmas gereken en sonu geçmez. Ama yine de Ground Control'un se

naryosunun Home World ya da Half Life kadar güçlü olma dğın ıtrah etmek lazım. Oynarken "keşke" dediğiniz anlardan biride diyalogların etkisi olmaysın. Yani, senaryonun ilerleyişine biraz etki etmek her oyuncuyu mutlu edebilecek bir ayrıntıdır ama, nedense birkaç basit ifadenin doğrusu ile programıma eklenebilecek etkisi mi senaryo



Sierra'nın senaryo yapımadı. Sierra Gerçek, Sierra sadece dağıtıcı, eleştirin oklarının yönü gelişir diye donuk olmalı gerekir diye düşünebiliriz.

Siz ama Sierra'nın oyun dünyasındaki en eski dağıtıcılarından bir olduğunu ve artık oturmuş bir üne sahip bulunduğu kutunun üzerinde eşşek gibi Sierra Studios yazan bir oyunun oyuncular tarafından tereddütsüz alındığı hatırlarsa Sierra'nın da geliştiricilerin oyunlarına biraz etkilemesinden beklenir. (Bunu adı sanatçının eserini değiştirmeye zorlamak değil, oyuncuları daha oynatabilir oyunlar sunmaktır.) Neyse, buna da kattanacağız.

Oynanış helvayı istan atestir. Görev bazlı bir oyun olan Ground Control da adığınız brifingde birlikte görevde kullanacağınız askeri birlikeri configure



edebileceğiniz bir ara oknaya ulaşabilirsiniz. Diğer RTS'lerden farklı olarak Ground Control'da, biraya bina kur, buradan kaynak topla, şuraya fabrika kur, şu kadar asker, tank üret, düşmanın üzerine sür, buradaki çerçöğü, kaynak tükeltmeye devam et" türü bir oynanışın esirindeyiz. Her görevde kulanılacak görevler, görevin en başında belirtiliyor, tüm özellikleri de oynayıp indirme gemisine yükleyorsunuz ve görevi başarıyla başlatırsanız haritayı uygun bir yerden indiriyorsunuz. Bu noktadan sonra içinde sizi taşıyan özel zırhlı personel taşıyıcılarla diğer birlikler savaş alanında yaşıyor. Tabii ki başlangıçta siz varsınız ve bütün anahtar görevlerinizi başarmak için uğraşıyorsunuz. Çarpışmaya yöneltmek, kontrol ise son derece basit. Alışılmış RTS kontrollerinin üzerine yeni bir şey eklenmemiş ama bu boyutlarındaki kamera açılarının kontrolü kadar kolaylaşmış. Çünkü oyunda oynadığınız adamların zırhlı veya kontrolünüzü kaybetme noktası son derece zor. Pek çok 3D RTS'de kamera kontrolünün insanı leden çıkarmasının önüne büyük nedenler vardır, birazcık döndürmek, sileden içinde kameranın a p basınıqlaması gibi sorunlardı. Yani okta şuna hafifçe bastığınızda bile ekranın herdeyseye fırlıyor.



Herhangi bir veya birkaç tane okta bastığınızda zırhlı kosa ve diğer bir adayı yapıp sonra birkaç tane diğer adayı getirip onları den so a ad yapıp, y ikarı r onduktan sonra ik i san ye sonra aşırı arka kosa ye doğru depar yapıp, kamera t an amadığınız sekide baslağınız noktaya ger donduğunda kafayı ye memek için oyunu kapatrdınız.

Ama şimdi hakkını vermek lazım. Ground Control'ın bu kontrol zırhlı kosa çok basit bir formülle yenmiş görünüyor. İnsan akının anlamakta güçlük çekeceği hareketler yapmak yerine kamera çok basit şekilde sağa, sola, ileri, geri gidip geliyor. Ayrıca yukarı, aşağı, bakabiliyor. Bir de zımlı yeteneği ile kendi etrafında dönme özelliği eklenmiş. Evet bunlar bütün 3D RTS'lerde olan kontroller ama, oyunda ağırlıklı olarak sadece sağ, sol, ileri, geri kontrol-

ere yoğunlaşmanız sağlanmış. Bu da oyunun kafasının ka rışmasını engellemiş.

Grafikler helvayı yapacağınız tenceredir

Scranyo ne kadar güzel olursa olsun grafikler, çağın gerisinde kalan hiçbir oyunun oyuncuları tarafından ilgiye karşılanmadığına tanık olmadım bugüne kadar. Eski günlerde, 10 yıl kadar önce 64'er dergisindeki Yim'iniz Murat Adıncı sık sık, grafik icermeye yeni text adventure'ların tadının hiçbir oyunda olmadığını, hararetle savunmuş olsa da artık bilgisayar oyuncularının grafiklerdeki eksikliği hiç affetmediğini gözlemliyorum. Sierra'nın da bu gerçeğin farkına çoktan vardığını hepimiz biliyoruz ve Ground Control da bir istisna oluşturmuyor.

Asına bakersanız Ground Control'un haberlerinin geldiği ilk günden beri, oyunun en çok öne çıkartılan özelliğinin grafiklerinin mükemmel olduğunu





kabul etmek gerek. Ve oyun çık-
tıktan sonra da görüyoruz ki
gerçekten de görse' bir başyapıt
olmaya aday bir oyunla karşı karşı-
ya'yız. Grafikler detaylı, tüm ta-
sarımlar etkileyici. Savaşın geçtiği
alanlar, bavuğunuzu çadırınızı
sırt çantanızı aıp içinde tatil yap-
mak isteyeceğiniz kadar etkileyici
görünüyor. Dev ağaçlar, batan
güneşin kızıla çevirdiği ufuktan
yansıyan ışığı kesip, olağanüstü
göze oyunun yaratıyor. Kırmızı
toprakta ilerleyen tanklar arka-
rında sadece palet izleri bırakma-
yıp, hatırı sayılır bir toz bulutu
kaldırıyorlar. Ates eden her bir
min silanından boş kovanlar fırla-
yıp yere düşüyor. Mermiler ha-
vada iz bırakarak düşmanın
üzerine yağıyor. Zırhların üze-
rinden seken mermiler ışıklar
saçarak yön değiştiriyorlar.
Hava bir mermilerin golgeleri
yüksekliklerine bağlı olarak
değişiyor ve savaş alanı
nın üzerinde doğayıp
gerginliğiyle
arttırıyor. Kabul
ediyorum, bu
oyun Hott
world'dan bile iyi
görünüyor.

Ses helvanın şekerli, yağıdır

Elbette, bu kadar güzel görü-
nen bir oyunun sesinin zayıf ol-
ması kabul edilemez. Bu Matrix
filmini sessiz seyretmek gibi bir
şey olurdu herhalde. Ground
Control'da sesler de belirli men-
zillere sınırlı. Sesin kaynağını
dan uzaklaştıkça ses detayları
üzerinde makinele toplanan
bir keşif tankına ates ederken
yaklaştığınızda önce topun sesini
duymaya başlıyorsunuz. Ardın-
dan tankın motorunun sesi ge-
yor kulaklarınıza biraz daha ya-
kınlaştığınızda silahtan düşen ko-

vanların tankın zırhı üzerine düş-
tüklerinde çıkardıkları metalik çin-
lamaları, sonrasında ise taretin
dönmesini sağlayan motorun
hatırıvızı hissedebilirsiniz. Bravo
demekten başka bir seçe-
neğiniz kalmıyor. Maşallah! da
unutmuyoruz tabii!

Ground Control, yılın oyunu
olabilecek kadar etkileyici özellik-
lere sahip bir oyun. Gerçek RTS
sistemine çok büyük yenilikler
getirmiyor. Sadece oyunculuğu
bir zamanlama sorunu olan
klasik kurma, kay-
nak toplama
derinden kur-
tarıp, savaş ma-
ya odaklıyor. Bir-
limleri gördükçe
ni görevin özellikleri
ne göre konfigure et-
menize de olanak sağlıyor.

Ama esas başarısını görse ve
işitse, mükemmel bir strateji oyunu
ya da tam anlamıyla savaşın çin-
çekmesini kazanıyor. Çarpışma
nın ortasında, özel personele tas-
vayınız a biriklerini yönetmeye ça-



ışan bir kumandan gibi hissedil-
yebilirsiniz.

Multiplayer konusunda ise
starcraft'ın ününü taşıyabilecek
aday olarak duruyor. Kaşım zda

olmanız sağlayacaktır. Oyunu
begenmeyen tek arkadaşımız
olan Banu'yu, beğendiği tek
oyun olan Tomb Raider ile baş-
basa bırakarak bizi Ground Cont-
rol oynamaya geri döndük. Ken-
disinin doğru yolu bulacağını
umarak size de Ground Cont-
rol'u oynamanızı tavsiye ediy-
oruz.

Cem Şancı



Grafikler

Şu anda daha iyi bir piyasada. Grafikler
çok detaylı ve görsel yönü çok çevreli bir
oyun.

Ses ve Müzik

Seslerin belli menzilleri var. Etkiler kalıplaş-
mış. Müzik güzel. İyi bir oyun için yeterli.

Oynanabilirlik

Kamera kontrolü basit. İyi bir oyun. Ara bulma,
askerlerimize kolayca ulaşmanızı sağlıyor.
Düşmanların davranışları iyi bir oyun.

Atmosfer

Kendinizi savaşın ortasında hissediyorsun-
muş. Savaş alanının mükemmel görünümü
size oyunun içine çekiyor.

LEVEL Notu

94

Warzone 2100

DOGS OF WAR

Yapımcı: Silicon Dreams

Dağıtımçı: Take 2

Tür: RTS-Aksiyon

Bilgi için: www.take2.de

[illegible][illegible]

3D'nin dayanılmaz ağırlığı

Dogs of War 3D bir real time strateji diyesim ge yor ama oyun RTS ile Shooter tarzının gari bir karışım. Evet, buna da yaptılar sonunda. Bir oyun hem RTS hem shooter olabilir mi sorusunun cevabı da "evet" olur artık. Daha önce de Uprising, Battlezone gibi oyunlarda ordularızda bir merinden birinin içinde seşleşke tlp, kend gözünder savaş yapıyolar yordular ama bu yıl ar RTS e simülasyon karışımı yapılarac. Oysa Dogs of War da birebir kontroline aldığın asker birim icundukis bakış açısında ve arke den görüyor, onandık potentle yükleniyor ve plant karandıyor sonra yarı taktik salırdık kara Croftun yenne bir bir helikopter koyun, an bir tank koyun olmadık savaş zihir bir trooper koyun yet nedim in bulurseniz keyur. İle kaşırızda bir 3D aksiyon/shooter oyun. Boyer e artık RTS ile 3D shooter ar da karışırılmış oldu. Hayırlı olsun Benim de, abimden icem de ayı zorunlu olarak yapılarac kıkık, cıkık, mık, okumak zırunda ne deyim bir oyun dünyasına tercileditor olarak girişim bu tar devrim sel bir oyuna rastad çok mutayum. İnanın, gevşeyip günün stresini atmak için kıpukla keyle yattığı da bu cıkık on tene yerli yabancık oyun değış veya orjinal oyun manajalya da strateji qude bulunan bir adam a jyn evde yaşamak zorunda kalmak insani çok geçmeden etkiler. Yerinle sağlığını atarac der çiyim m ilaka gözün 2 lak yel ye sterlemez okuyorsun z

Bir də beqenməd
qi də qerə parça-
layıp kəzətə atmı-
huylı. Cə məsəl? Kər
kər təkənəğin
anallam bir
iləyqər. Sən n c
ab dayaq yemə-
ğin nəmən bə-
ett n okuyd. Um-
zə. Bu nəbu yaz
cəzəl m? em

Seslerin İnanılmaz Çekiciliği

Özellikle ses endüstrisinin ben-
etkilediğin söyleye eğilim. Diha
nın görevinin başından ti
bireni bir m

Sün Konyalı
maarın nisesi
endir e der
nın d öer
oyunların
fark ol duğu
ru anı y e r t
f i t e r k i n g e
misse m a k t o
nun b a s n a
d e r c e k t e n c o
d b i r s o s i e s
t u s u l u p , y e n i e
t i n z k a t i k
a s k e r e n n e r

[illegible][illegible]

rimin seçene kadar düşman za-
ten kuvvetlerinin yarısını yok
ediyor. Kısacası bu bir muhtemel
tutulma değil. Kısaca bakmayın
ana tem her bir yargı ile tutukla



suçları da bu bir kez daha duyulmamı göğümde duyulmuş oldu. Oyuncular paketlerinde veya dergilerde resimlerde durduğu gibi durmuyor. Duranını bulur, sizin hiç kaçmadığınız oynayı. Beni de habet verin.

Duygu Başkaya

Grafikler

Genel olarak bu etkiler, görülmüyor. Şimdi örneğin
iki kavayın bir arada üretiliyorlarmış. Fakat bu
işin, parçaları etkiler söz konusu.

Ses ve Müzik

malor oyunun havasını "sarımsı" deniyor.

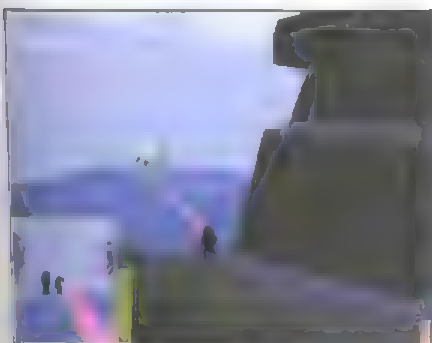
Dynanabilirlik

...rymak o mas, fig. 10 ...
...niezde die hoewel de eerste ...

Atmosfer

Televizyonda dâhil nazik programı seyretmeyi oynamaya fırsatı edebileceğim bir durumdayım.

LEVEL Notu



TACHYON - THE FRINGE

Yapım: Novalogic

Dağıtım: Novalogic

Tür: Uzak simülasyon

Web: www.novalogic.com

Yahu nedir, atla deve mi yani? Tamamı kâkıp sızee ya! Enterpriser E model gemi en tanes e i dolardan pi yasaya ç kar n dem yoruz, ama nsaf be yahul Dana 19501 yilarda kafa utaleyip duruyordunuz. 'On sene sonra Mars'ta kolon kurmayanı eşşekler kovalas nıl' diye Eeeeer Sene oldu 2000, siz hala mutsuzluk çubuğuydu. İktidar hap ydı, su ydu, bu ydu diye lpe sapa ge mez şeyler icad edip duruyorsunuz. Ya nu zaten gezegenin nüfusu almış yürümüş, n ye böyle sacma saparı is erle uğras yorsunuz kardeşim? İvooldu, bir yaygara kopardınız ısı k n z nı 300 kat geçtik falan diye öyle birden? Geçtin z de bana mı geçtiniz? Parçacık hız andinc de gariban fotonu enerji yükleyip del danalar gibi koşturmak kolay, peki aynı şey uzay mek ğine de yapabirecek misin z bakalım? Hemen yarın Alpha Dracon ste bir keş f gemisi gönderebilece k misiniz cart di ye? Hayır, yani bunlar yapıp da bizden sak yorsanız çok ayıp ediyorsunuz emal! Yahul zaten dün yayı paylaşmaya ça şırken can na okuduk, simdi sıra uzayı paylaşma kavgasına mı geld? Kocaman evren be, nesin pay asan yorsunuz? O bir şey de ğil yarın

obur qun e n adam kâkıp gecek "Bakalım bu dünyalar ne ayak?" diye, roz l rusva olacağı yrice. Yapmayın qözünüzü seveirim, manyek m siz nesiniz?

Tesis yok baba, alt yapı yooookkk!...

An canına yandığım biraz maddi imkan olsa da ben kendim şu gemi tasarıma nım üzer n de bir çal şabı sem. Ama yok iş te vermeyince mahut, neyles n Sultan Mahmut demişler, ben ne edeyim, nerelere gideyim? En canım s kan da ne biliyormusunuz? Oturup saatlerce atmosfer dışına uçak gibi çıkıp do nobilecek ucuz bir uzay gemisi üzer ne kafa patlattıktan sonra, donup bu bilimkurgu filmler n oyunların k tıplarını falan görmek. Ger ekte sizin için lak sim'den Besiktas a ğ tmek bile anas nın gözü kadar zorken, bir bak yorsunuz adamlar filimde beş dakıkada besyüz ışı k yılını as vermiş. Çok ko aydı sanki! Bu kâdılarla kalsa yil bir de bun n bilgisayar oyunları yonu var. Günlük yaşamda etmek paras kazanmaya çal şan gariban bir ed toru oynarken, birkaç tusa basarak birdenbire kendiniz ucsuz bucaksız uzayda buluyorsunuz. Hem de alt nızda mar fetti



bir uzay gemisi, ceb nizde krediler ve rotanız çevrebilece ğ nız her yerde sızı bekleyen yeni maceralarla dolu bir uzayda. Bir an kend halinde o sistemden bu sisteme sürüklenen yalnız bir gezgin, bir an filolar kumanda eden ve mily lar n kader nı belirleyen kahraman bir avcı pilottu oluyorsunuz. En, tabiri ki oyun bitip de sokaga ç ktığınızda gerçe ğ i size son derece acı bir biçimde hatırlatmayı bekleyen bir sürü insan oluyor.

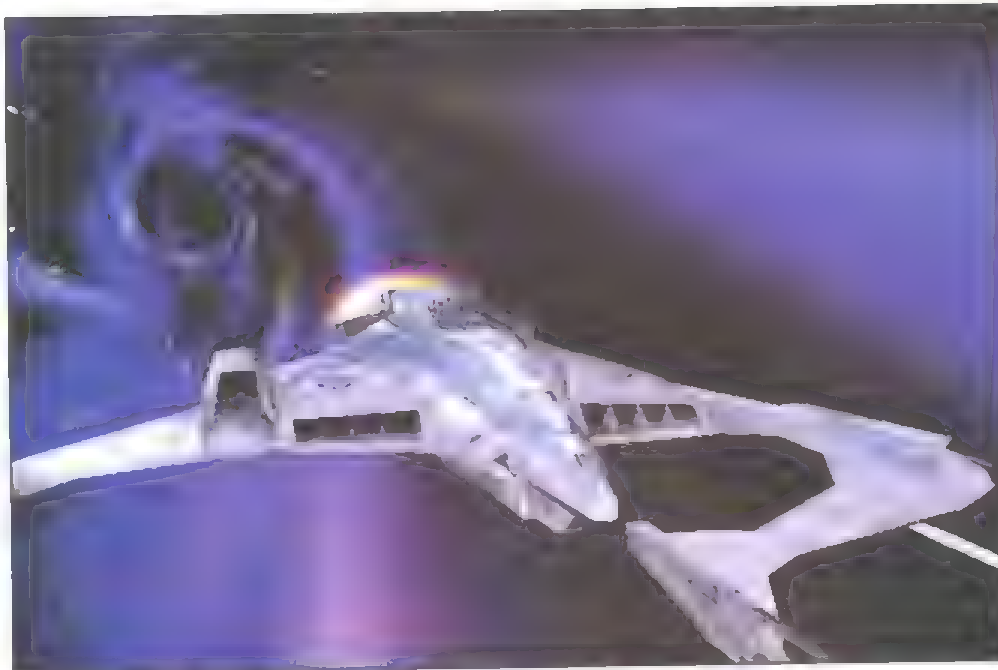
Kalk gidelim Sadabâd'e...

Neyse, bu kadar sarı ad ğ imi duyan da uzay oyunları nı sevmiyor um sanacak, ama aklas yok

sadece istim bırak yordum. Yerecek m ne mahkum olmak insan n sınırlar nı bir naylı yıpratabiliyor doğrusu. Simdi, bakalım el mizde ne var? Anı evet, Tachyon: The Fringe, yeni bir ğ un, yeni bir uzay oyunu. Jack Logan merkez sistemlerde oldu ğ a anlı olan bir pilottur, hayat nı da gemisi nı ve yetene ğ in kiralayarak kazanmaktadır. Boyut kap anı ya ba ğ lı koloniler arasında seyahat nı ola ğ an oldu ğ u bir çağdır bu tabiri ki, ve kaç nı maz olarak dev şirketlerin kâr kavgaları zaman zaman çatışmalar kaç ılmaz k ar. Logan bir ğ un yeni bir ş alır ve hayat nı ç ummad ğ i biçimde de ğ iş ir. Çok mükemmel bir tuza ğ a duser, görünü rde k tek suçlu olarak yargılanır ve kanunsuzlu ğ un hukum sürdü ğ u "Fringe" bölgesine sürgün edilir. "Fringe" biinen uzay n sınırlar ndaki kolonilerden oluşmaktadır, burada belası z geçen ğ unler resmi bayram ılan edilmektedir. Ne var ki herkes her ğ un ç al şmak zorundadır, çünkü bu bölgede hiç resmi bayram ve de tatil yapılmamaktadır.

Büyük uzay istasyonları...

Tachyon acayip şekilli bir sürü uzay gemisi ne ve devasa uzay istasyonlarına bayılanların sevece ğ i bir oyun. Özellikle Fringe bölgesi pek çok terk edim is istasyon ve asteroid kuşa ğ ı içeriyor. Ama aynı zamanda bol miktarda kana susamış korsan klanı da bu raarda hukum sürüyor, yani or



MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Yapımcı Firma: Take 2

Dağıtım: Tonsoft

Tür: Adventure

Grup olaylar etrafınız sardığında önünüzdeki seçeneğe karar. Bunlardan birincisi arkadaşınızdan yardım almak. diğeri ise yalnız kalmak. Her ikisi de zor ama sadece birinde yaşayabilirsiniz.

Eskiden de böyle yürürdü bu işler. Birisi yeni ve orijinal bir teknik bulduğunda diğer insanlar da onu taklit ederlerdi. O zaman git zaman etrafta o kadar çok kopya dolasmaya başlardı ki artık bir şeylerin neyse önemini kaybederdi. Tek akılda kalan şey ise onu bu an kişinin yaptığı orijinal buluş olurdu. Örnek vermek gerekirse elektrikli lambayı bulan Thomas Edi-

adının hemen ardından bazı açkılar, amalar ve siz oyunu oynarken yapmanız gereken şeylerin açıklanması var. Aynen şöyle yazıyor "Warn the crew. Stay alone, stay alive" yani, mürettebatı uyar, yalnız kal, hayatta kal. Bence bu adamların çıkartmaları şaşırtıcı, ne demek yalnız kalmak ya da hayatta kal. Modern birden fazla kişiyi idare etmen gerekiyor. Beraber de astırsana, yok illa oyunun kontrolüne uygun olması açısından adamların teker teker kontrol etmen gerekiyor.

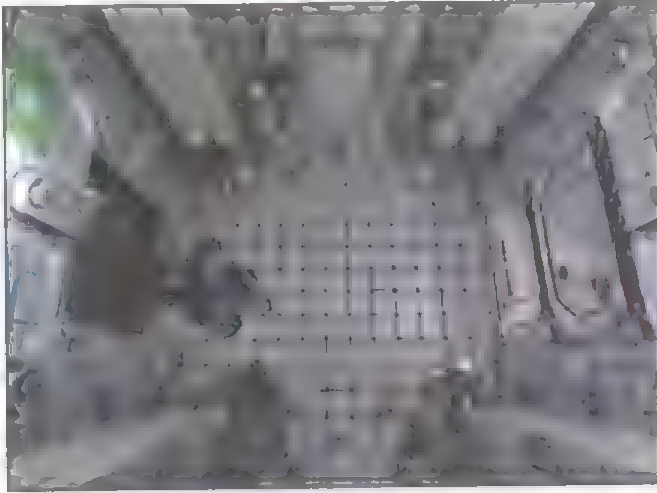
Tamam, bir yere kadar buna iyi olabilir. Hikaye ile bağlantılı olarak bu açığa çıkmaması için bu oyunun akıllıca bir



Konu

Herini aynı anda üstenebilen Martin Kame. Güçlü, kuvvetli ve bir o kadar lafını çekemeyen bir karaktere sahip olan Kame. Bu tür grubu etrafında toplama yetisine sahip. Keşif grubu elemanlarıdır. bir diğeri ise her gruba bulunması gereken kız karakter Diane Matlock. Güzel, o masına karşın, saçlarını kut kestirdiği için büyük bir dezavantaja sahip. Saç rengi kırmızı olsa, bir de mavimsi göz. neyse. Su ana kadar saydığım standart bir gruptu. Üç kişilik bu gruba tam anlamıyla ecek üçüncü kişi ise tabii ki bir "jester" yani halk tabiriyle sebek. Bu kişiyi de Japon Kenzo Uj. canlandırıyor. Kendisinin maymun olması yanında farklı özellikleri de var. Zek ve aynı zamanda karate bğış ne sahip.

Konu hiç bilimleyen ve bir keşif ussu kuru an Mars gezegeninde başlıyor. (ve orada bitiyor. ayrı konudur.) Bu grup üyesi değişik bazı aksitlerden dolayı bir araya geememektedirler. Kaldıkları yerlere sık sık birbirlerinden uzak durmaları söylenmiştir. Sımdı bu üyelerin aynı öste tek başına olduklarını ve beraber üssu tamir etmeye çalışacaklarını düşünebilirsiniz. Hatta hakıda olabiliriz. Ama işler sizin de anının edebileceğiniz gibi hiç de sizin beklediğiniz gibi gelişmiyor. Etrafta seröserpe uzanmış bir kısmı olu beden var. Sabah güneşine doğru yatan bu boyuran bazı geişmiş özellikleri de mevcut. Bu özelliklerin en başında bir o öden beklenmeyecek şekilde canlı olmaları geliyor. Türkiye'deki bu tür kolime oyun

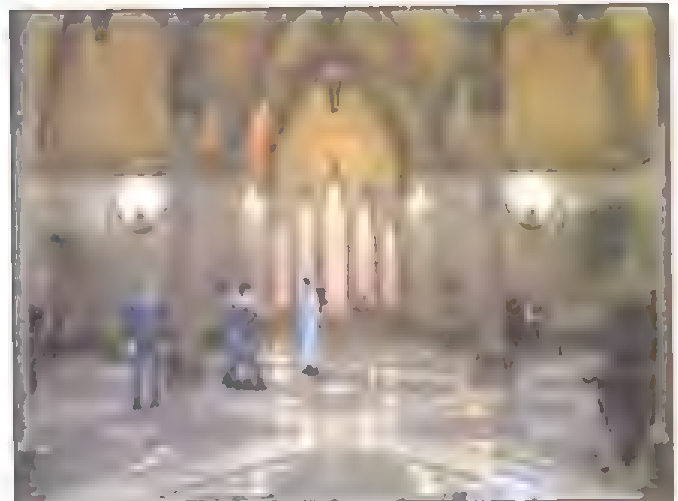


son'un adını herkes hatırlarken aynı ürun ailesine dahi olan Fluoresan (yazım bile zor) ambasinin yaratıcısı. pek az insan bilir (misal ben bilmem). Orijinali kten söz açılmışken bundan sonrakı bir iki paragrafta yazacağım şeyler hakkında yorum yapmayacağım. Bu basit bir oyun tanıtımı değil, bu sizi gelecekte ferah yarınlara taşıyabilecek olan kendin geliştirme yazısı. Oyunun adı Martian Gothic Unification.

Oyunu elinize iktediğinizde dikkatinizi çeken ilk şey kapaktaki insanların neye bakarak bağırıyorlar ki ben oyunu oynadığım sürece içinde bunun ne olduğunu bulamadım. Kapakın arkasını çevirdiğinizde oyunun

ramcılarının bunu motoru zorlamamak için yaptığı bir düştürme olduğunu yazıyor. Yazarın yaptığı açıklamanın devamında ise şöyle bir açıklama söz konusu. Keşif mürettebatınız olay mahalline gelmez gelmez birbirlerinden ayrı dururken, nasıl diğerleri ne yardımcı olabileceklerini anlarlar. Ne yani "bu ne demek şimdi?" sorusunu gözleminizde görür gibiyim. Size bu konu hakkında bir açıklama yapayım da aklınız başınıza gelsin (kafanız daha fazla dağmadan bazı şeylerin farkına varın yani).

Üç farklı karakteri aynı anda oynamanız gerekiyor. Bu karakterlerden birincisi karizmatik, zengin ve grubu idare etme özelliği



VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Plazma üsürte: bu katekizmatlara bosing edib qayimiyet fahs edibmi?

Yapım:Nihilistic Software

Dağıtım: Activision

Türkiye Distribütörü Ersan Games İçer RPG

Web: www.activision.com

Insanlar bir şey hakkında ne kadar bilgiye sahip olursa o kadar çok konuşurlar.

Evet, bu hemen şırdı, burada bu yazıya basırken uydu. Çum fast food ayağında bir vektör. Ama en azından gene ikide doğru. Hele konu başlığım zın ne olduğunu düşünürse hiç şüpheliye yer bırakmayarak şekilde doğru.

Açıklıyoruz..

Konumuz Vampire The Masquerade – Redemption isimli bir oyun, yani vampirler. Sadece korku, hıyayellenme konu olan ve yüzyıllarca insanlığın tıyereni oluşturan bir fenomen olarak efsaneer ortarlarda dolaşan vampirler hakkında atp tutma sırası bana geldiği için nasıl mutuyum bremezsiniz. Uzun zamandır bu konudan en doğru ve hassas noktaya en yakın olan Zaga olduğuna düşünüyordum. Hatta bütün yureğime Zaga'nın Vampirler'inde söylenen o kııkemenin her şey aç kladığına naniyordum. "At sında." Ama bu duşünce Vampire The Masquerade – Redemption'i oynayana kadar geçerliyd. Artık benim için Crstof Romuald var. Bu arada, 1-ile de nayatımda bana yol gösterecek ve örnek olacak bir vampire neden ihtiyaç duyduğumu soarsanız cevap alamazsınız. Birsiniz bu senin başı kızılık

Durum bir saniye, bu ciddi bir konuydu, niye dağıtıyorsunuz? Şimdi sessizlik. Vampirler ilk açtıkları anda kendim Gabriel Knight'a geri dönmüş gibiyim. Sessiztim ama

sadece grafiklere ve kahramanlarımızın endamına bakarak. Onun dışında oyunun atmosferi Gök'denkinden bütünüyle farklı ve ilk başta olmasa da giderek dozu yükselen bir şekilde ürpertiçi. Ancak şehir dokusu, çarşı mekanlar, renkler doğrudan iki oyun arasında bir benzerlik o duyguyu hissettiriyor. Aslında yok da değil. Hatırlarsanız Gabriel Knight 3'te Fransa'da bir ortaçağ kasa-basına gidip sonlu vampirlere dayanarak cetrefilli birsrini çözmeye çalışıyorduk. Bu kez de oyuna Prag'da, yani yine bir ortaçağ Avrupa şehrinde başlıyoruz ve söylemeye gerek var mı, bütün hikaye vampirler üzerine kurulu. Her iki oyunda da mekanların gerçeğe uygun olarak yaratıldığını düşünürnce aradık benzerlik daha anlaşılır oluyor.

..devam ediyoruz..

Vampire The Masquerade diye bir oyun yapma fikri Luca SArts'tan ayrıldıktan sonra Nihilistic Software kuran Ray Gresko'dan çok daha önce White Wolf'un aklına gelmişti. Ama bu bir PC oyunu değil bir masaüstü FRP'ydi. Ray Gresco'nun yapmak istediği şey ise bu oyunun geçtiği evrene dayalı bir PC oyunu üretmekti. Butun zorluklarına rağmen böyle bir şeyin altından kalktığı için bile en başından Nihilistic'i kutlamak gerekiyor. VTM Redemption'in ana fikri, kavrı-yabilmek için aslında oyunun evrenine asına olmak gerekiyor. Birçok oyun için bunun anlamı oyunun orijinalini oynamadysa



niz bu ve "yönünden" da birer, "çünkü" ile demektir. "İlâhî redemption" (in durum) oldu. Kendi, 26. İla Ravi, "yönünden" kendin yabancın sime izin vermedin gerekli. "yönünden" yerinde "yığın" doz ar nallinde veren iv bir öğretici.

[illegible]

Chris, of bir asker için oldukça hantal bir görünüme sahip aslında. Özellikle sürekli kambur durması ve yürürken kırmızı polisinin vücudunun yapışmış gibi görünmesi onu bir insandan çok kocaman bir boceğe benzetme niyetiyle yapılmıştır. Hem Gabrielin dışları hiçbir zaman Christofünkleri kadar süslü olmamıştır. Bir de oyunun ilk başlettığınızda karakteri zaç kıvırmak bir hatayı söylemek, süyormuşum di, yerini burası olmasa da. Oyunun kamera hareketleri kesinlikle olmasa gerekenden çok uzak. Oyuncunun aşağıdan yukarı bakmak ya da perspektifi değiştirmek gibi bir şans yok. Butun yapılabildikleriniz kamerayı sağa sola döndürüp bir de kışkırtıcı görüntü almak. İnsan kamerayla her şeyi yapabiliyor, butun noktalar gerektirdiği oyun ardan sonra redemption'un hareketleri çok sırtını ve ağır kamerasını yıniyetle bakıp otur böyle diyemiyor. Oyunun yarattığı beklentilerde bunu söylemek için hiç uygun değil ama demek ki oluyor böyle. Oynanışa, dövüş tarzına ara yüzüne, role playing sistemine ve tabii kamera açalarına alışmanızı sağlayan birkaç bölüm bittikçe kendinizi ciddi sıkı de nikeyenin nasılsıceceğini merak ederken bulacaksınız. Surekli ara demolar a destek eneni ve zaten kok erini de destek sağlam bir kaynak olan White Wolf tan alan nikeyey bu kadar sürükleyici ya



EVOLVA

Gen Akademi

Yapım: Virgin Interactive

Tür: 3D Action

Web: www.vic.co.uk

Aranızda Franz Kafka'nın dönüşümünü okuyan var mı? Adam sabah uyanır ve kendini kocaman bir karafatma olarak bulur ve sonrasında kitap adamının bir bocekken ne düşündüğüne anılatarak devam eder. Dünya klasiklerinden, güzeldir. Tavsye edebiliriz.

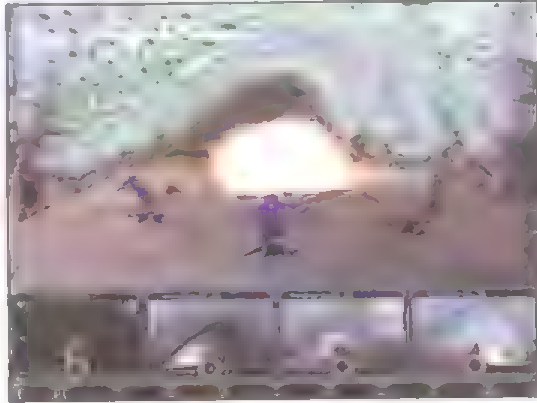
Şimdi bu da nereden çıktı diyebilirsiniz. Eğer şu an açıklamasını okuduğunuz oyun dönüşüm üzerindeki bir 3D Action o masaydı inanırım Kafka'dan bahsetmeyi hiç düşünmüyordum. İnterplay action dünyasına yeni bir soluk getirmeye çalışmış ve diğerlerle o dikkat çekici oyunlardan biraz farklı bir çerçeve içinde güzel, güzel bir oyun hazırlamış.

Taptaze genlerim var, buyrun

Şekil 1a: Uzak galaksilerin birinde dünya benzeri ama içinde akci

canlı bulunmayan bir gezegene çarp ve oldukça büyük bitkimsi bir yaratık düşer. Ve büyük bir hızla gezegenin dört bir tarafına kollarını budaklarını salarak gezegeni ele geçirmeye çalışır. Tabii bu ele geçirme işlemi sırasında bosta dev örümcek benzeri olmak üzere bütünü yaratıldığında ortaya çıkmasını sağlar. Gezegen

ni dörtten üçü kemirirken bu yaratıklar da gezegende yaşayan masum ve apalı devokusu, dev kaplumbağa ve dinozora benzer canlılara zarar vermiyor. Başarır. Siz de bu olayları olurken o gezegenin çok yakınındaki uzay gemisiyle olayları seyre ediyorsunuzdur. Ama dev bitkinin yayılma hızına bir kaç saniye ekledikten sonra dev bitki panik yapma vakitini geldiğini ve bu işi durdurmanın gerektiğini anımsanıza uzun süreli. Gezegene iner ve 4 tane "genohunter" denen insan formunda ve organik olarak epey bir özelliği olan yaratığı kontrol



ederek o aya müdahale edersiniz.

Şimdi, öncelikle Şekil 1a'da gözüktüğü üzere oyunumuzun konusunu belki şöyle anlatabiliriz. Bir gidiyoruz ama kesinlikle de klasik bir konuya değinmiyoruz. Oyun boyunca bu 4 yaratığı yönetip



ortamdaki çeşit çeşit yaratıkları öldürüp bize verilen görevleri bitirmeye çalışıyoruz. Bu görevler daha çok bir yere ulaşmak, bir yeri korumak veya kocaman bir şey yok etmek gibi çeşitlenebiliyorlar. Oyun görünüşü üçüncü kişinin gözünden ve bu da oyuna az biraz MDK havası vermiş. Ama oyunu benzerlerinden ayıran esas özelliği görmek istersek şimdi Şekil 1b'ye

bakmamız gerekir.

Kaç kromozomlu olmasını istediniz?

Şekil 1b: Oyunda yaratıkların öldürülmesi için ortalığa saçılıyor. Eğer bu et parçacıkları yaklaşırsanız sevgi "genohunter"larımız ellerin DNA arınımcılar ve kendi vucutlarına katılabileceklerdir. Ve işte bu noktada hiçbir action'da görülmeyen bir olay gözümüze çarpıyor. Buyrun, onu da Şekil 2a'da inceleyelim.

Şekil 2a: Eğer bu DNA'lar genohunter arda olmayan bir gen içeriyorsa, o zaman genohunterimiz o gene sahip oluyor ve yepyeni bir özellik kazanıyor. Bu özellik genohunter'in kolunun bir bomba atara dönüşmesi olabileceği gibi hızı kosmasını sağlayan bir gen de olabilir. Ya da yeni bir zırh oluşur, belki de sağ eliniz bir lazer olur bir anda. Eğer genlerde hiçbir yeni özellik

olmazsa o zaman da o anki mevcut özellikleriniz genişletilebilirsiniz. Böylece oyun epey dinamik bir yapı almış. Her bölümde en az bir tane yeni özellik kazanıyorsunuz ve bu özellik genellikle o görevi tamamlamak için kullanıyorsunuz. Aksi halde bölümü geçmeniz imkansızlaşıyor. Bu bir yere kadar güzeldir, bir yerden sonra oyunda yapabilecekleriniz, katarları hızı kısıtlıyor. Aslında bir action oyununda çok fazla değişiklik beklemek haksızlıktır. Siz verilen görevi başarıyla bitirir bölüm bölüm oyununuzu oynarsanız.

Oyunda genohunter'larınızın kontrolü oldukça basit. İstediğinizi F1 4 tuşlarıyla seçebilirsiniz. Ve siz onları ayırma komutunu ("H") vermedikçe sadece diğer genohunter'lar sizin seçtiğinizi takip edeceklerdir. Siz nereye giderseniz onlar da oraya gidecekler. Saidirseniz onlar da saidiracaklardır. Eğer bir şey olur yukarıya bir yerden bir düşerse, tekrar en altıya yollardan en hızlı şekilde yanınıza gelmek için elinden geleni yapacaktır. Burada yapay zeka bayağı başarılı. Genohunter'ların kontrolü bilgi sayar kontrolüyle değil, akıllıca yönetiliyor. Yani Bombalarla dolu bir alandan hızla geçtiğinizde onlar da körü körüne dümdüz sizi takip etmiyorlar. Onlar da bombalara basmamak için bir süre bekliyorlar, yanlardan yuruyorlar, ellerinden geleni yapıyorlar. Basit kuklalarla döndürülen bir de ger



1. *Journal of Management Studies*, 1997, 34, 1, 1-14.

Web: www.hasbro.com



hüylene o semte gelen oyuncu dan aldığınız kiralda da vukdu bir mis olur. Satın alına isin tek tek nık vira sizdeyken verabilirsiniz. Ornedin uc semtinin her ninde bir ev inşa edilmemiş ise kinci evinin inşaatına başlaya

ız. Parayı sıkışığınız za rında da ev ya da otellernizi fiyatına bankaya geri satabilin iz. Bir semte dörtten fazla ev inşa edemezsiniz. Otel inşa etmek içinizde dört evi bankaya

ıkınızda evlerini geri alırs nız. Eğer ucu bloklerden lan par e alırdaysa ve bu bloklardan kulek dışı olanlarından birine bir ymca denise o zaman nemi kat ıra ne de ev otel kirası talep ede bilirsiniz, yalnızca normal kray ız. İpotek mesalesini de cla hayı aulduy anı ama biravden

DUĞME DİKELİM

Oyunda başka haneve de bu duğme var. Kısa bir göz atalım bana

duğme. Fuzuli bir hane ve zararı vardır. Oy

kart çekme iChance/Comini nity Chest. Bu hanelerden birine geldiğinizde aynı adı kartlardan çekin vazılanan uydularsınız. Bu kartlar size beles hapisten çıkis kurtu para getirebileceği gibi para odememize ya da haysa giimemize neden olabilirler.

Veren olaya iline me Tax/İsday Taxi. Üzerine geldiğiniz anda he sabmızdan belli bir miktar para çekilir. "Custom rules" ayarlarıgı oyun başında bu miktar dırsız

İ teklik isin/Su isin (Utilities) Eğer geldiğiniz bu hane baskası na ait deñise satın alabilirsiniz. Baskasına aitse atıldınız zaman dört kate birim parasak odememiz. Yok bu islemektenden her kisi de satın se zaman on katını odememiz gi ki

Demir Yolları (Railroads) Oyun la dört adet demiryolu hanesi bulunur ve yine ya satın alır ya k ıra odememiz. Fuzilde ne kadar çok demiryolu varsa, o kadar çok para alırsınız.

Hapis (Jail) Allah dusurmesin. Lder bir etki sizl hapse dionderse

İpten ya 50 pound malat odıy nız, ya bir adet hapisten oda karsınız otel al ya da tar ozun n inşaatında mısın otelın kartına kccakınız. Eğer bu kartı alırsanız

duğme gibi çit almak ve tırtırmak gibi işlemler için verdiğiniz para da bu kartla geri alırsınız.

Uc el boyu beklerseniz bu poundu nımı okunat ırsınız ve hıj ten çıkarsınız.

Unutmayın, zar atıldığında nesine gelen bir oyuncu çit kabul edilmez. Bu durumda muameleni görürsünüz.

FİDAN DİKELİM

Paranız azaldı mı elinizdeki fi den ipotek emirebilir (mortgage) ve tapudaki ipotek değeri ni alırsınız ama geri almak için yüzde 10 faiz odememiz gerekir. İhtiyekli senet i kura alırsanız anı haki sınırlı, başka bir oyuncu s ırsın.

Başlıca kurallarıımız bunl. Oyunda ayrıca oyuncunun el nındokülen dijital tokus emilev nı sağlayın bir hareket ekranı ve sili islemleri (örneğin o el alab eğiniz maksimum geliri hesaplama gibi) yapabileceğ ı soğ makinesi de bulun ır. Çok hesap makinesi satılır bu e makine ya da otel stüdyo

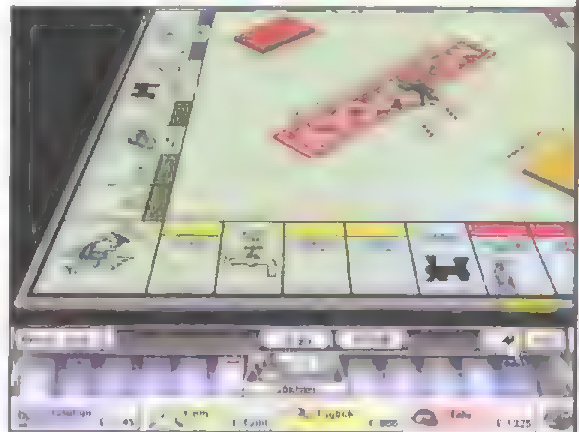
ğundan satın dört işlemle ilgili bir ier yapmaya da lırsınız.

Son kurall. Vannın yoğunluğ ındır. Eğer o da haki baskısı nı odem nırsanız kinci evi

İpten ya 50 pound malat odıy nız, ya bir adet hapisten oda karsınız otel al ya da tar ozun n inşaatında mısın otelın kartına kccakınız. Eğer bu kartı alırsanız

YOK

ar da bir mülk alırsanız her al ınışınız sonuna kadar virmeniz ıdır. Eğer de aynı hane ve tırtırmak gibi işlemler için verdiğiniz para da bu kartla geri alırsınız.



İpten ya 50 pound malat odıy nız, ya bir adet hapisten oda karsınız otel al ya da tar ozun n inşaatında mısın otelın kartına kccakınız. Eğer bu kartı alırsanız

Batu Hergunsel & Gokhan Habiboglu

Grafikler

İpten ya 50 pound malat odıy nız, ya bir adet hapisten oda karsınız otel al ya da tar ozun n inşaatında mısın otelın kartına kccakınız. Eğer bu kartı alırsanız

Ses ve Müzik

İpten ya 50 pound malat odıy nız, ya bir adet hapisten oda karsınız otel al ya da tar ozun n inşaatında mısın otelın kartına kccakınız. Eğer bu kartı alırsanız

Oynanabilirlik

İpten ya 50 pound malat odıy nız, ya bir adet hapisten oda karsınız otel al ya da tar ozun n inşaatında mısın otelın kartına kccakınız. Eğer bu kartı alırsanız

Atmosfer

İpten ya 50 pound malat odıy nız, ya bir adet hapisten oda karsınız otel al ya da tar ozun n inşaatında mısın otelın kartına kccakınız. Eğer bu kartı alırsanız

LEVEL Notu

60



KA52: TEAM ALLIGATOR

Yapım: Simis

Dağıtım: GT Interactive

Tür: Helikopter Simülasyonu

Bilgi için: www.gtinteractive.com

Hemen açık açık söyleyeyim, simülasyon oyunlarını pek sevmiyorum. Hem de herhangi bir türünü; uçak, araba, helikopter, tank vb. değil, hiçbir türünü sevmiyorum. Nedeni belki bu konuya çok fazla ilgi duymamam olabilir ama her oyun türünü sevmeyen için bir kural yok e bette. Elbette, neden geçen say Enemy Engaged: Pan-66 Co-manche vs. Ka-52 Hokum ve bu sayda KA-52 Team Alligator isimli helikopter simülasyonunun incelemeye görevini ben aldım? Nedeni şu: İyi bir yazar kondisyonu verilen görevi gerçeğe çevirmez. Bu konu, hiç içimi çekmese bile, bu satırları okuyan okuyucunun bu türde öğrendiğini varsayarak doyurucu bir yazı yazmak zorundayım. Eğer istersem baştan savma bir yazı da yazabilirdim ama bu size naksiz olardı. Bu yazı deni önyargılanımı bir kenara bırakıp, helikopter simülasyonları hakkında pek fazla bilgisi olmayan birini düşünüyordum deni oyun hakkında araştırma yaptım ve oyunu kurup, sıkı sıkıya biletir vakit geçirdim.

Esas konuya geçelim

Oyun hakkında gerçekten çok ilgili bilgilere ulaştığım söylemeliyim. Öncelikle bu oyunu diğer helikopter simülasyonlarından ayıran çok önemli bir farkı var. Oyunun yapımı gerçekten kolay olmamış sanırım, çünkü

henüz KA-52 Alligator'ında bir helikopter yok. Aslında KA-52 Alligator, Rusların uzun süredir üzerinde çalıştıkları, gerçekten imanın müzelerine sahip bir helikopter. Kokpit iki kişilik, bir pilot helikopterin kontrolünü üstlenirken diğeri de silan kontrolünü üstleniyor. Helikopterin aynı zamanda dönen iki tane üst pervanesi var ve bu sayede muazzam bir manevra yeteneğine sahip. Çok geniş bir silah kapasitesi ve cesurluğuna sahip. Yani tam bir savaş makinası. Olan bir helikopter, KA-52 Alligator. Ruslar bu helikopteri sadece resmi olarak kullanmadılar, çok fazla hedefi vurup maddi falan kullanmadılar. Yani bu helikopteri gören kişi sayısı Rus ordusundaki araştırma geliştirme personeli sayısına sınırlı. Ama bu böyle bir oyunun yapılması için engel değil, çünkü Simis'iyorum.



nun yapması) bu oyun için Rus ordusundan özel olarak bilgi almış ve oyundaki helikopter de aslında 1:1 sadık kalarak tasarlanmıştır. Elbette bu iddianın ne



kadar doğru veya yanlış olduğunu bimenin yolu yok, çünkü bu oyunu karşılaştıracak elimiz bir başka KA-52 Alligator oyunu bile yok. Ama güvenilirliğimiz bir başka nokta var ki o da Simis'in

yok. Oyun süresince radarlar, silan sistemleri ve uçuş modelleri mes. oldukça basitleştirilmiş ve bu da özellikle benim gibi yeni oyuncuları çok çabuk oyuna getirebilmeleri sağlıyor. Aynı durum HUD'ları için de geçerli. HUD da gördüğümüz tek bir gösterilen nişan, yüksek hız ve gideceğimiz yön bilgileri. Böylece tüm odağın tamamı savaşna vermiş olduğuna anlayabiliyoruz.

Silah sistemlerinde alışık olduğumuz tüm silahları görebiliyoruz. Makine tüfek, güdümlü ve güdümsüz füze eriği. Tüm bu silah sistemleri aynı HUD'ları kullanıyorlar ve silanları dağıtırlar. HUD'da değişen tek şey nişan almanızı sağlayan o artı işaret oluyor. HUD'a tuzaletlere ilgili basık sistemler de eklenseymiş biraz daha çekici olabilirdi diye düşünmeden edemiyor insan. Özellikle güdümlü füze eriği kullanımı çok basit görünüyor. Kilitlenme sistemine radar deşifresi ne gerek kalmadan atış edebiliyorsunuz. Belki de bu KA-52 Alligator helikopterin ana özelliğinden kaynaklanıyordur. Unutunuz mu? Yanınızdaki kottakta silanlardan sorumlu bir pilot oturuyor! Gerek o an ince ayrıntılar o halde yorumlanabilir. Ama bir şekilde bu belirtiyor o saydı oyun daha gerçekçi olabilir.

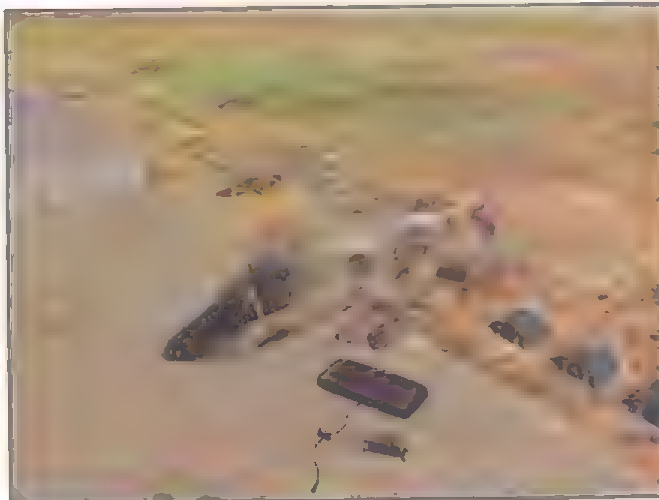
Bir simülasyonda görsellik önemlidir

Bir simülasyonun üzerinizde

olduğu iyileştirilmiş olan Team Apache oyununun arkasındaki sim olması.

Aksiyon-Simülasyon

Oyunumuz takım tabanlı bir uçuş simülasyonu olarak sunulmuş ve bu olarak da "action sim" olarak adlandırılmış. Yani öyle çok çok ayrıntılı bir simülasyonla karşı karşıya değiliz. Bu durum Team Apache'de sorun olmamıştı, böylece Apache helikopterin tüm sistemleriyle tek tek uğraşmak yerine takım tabanlı savaşlara konsantre olunabiliyordu. Ee, Team Apache çok başarılı bir oyun olduğundan, bu oyundan da aynı şey bekleyebilirsiniz diye düşünüyor insan. Ve düşündüğümüz de doğru çıkıyor. Avionik sisteminin birçok ince ayrıntısı na ve seviye girmenize gerek



gerçek bir simülasyon hissi yaratılması için yalnızca aracın her tarafı özelliğinin birer bir oyuna geçirilmesi yeterlidir. Mutlaka modellerin bir helikopter e yere bina niyetine konulmuş kütlenin üzerinden uçmak için zede gerçekçilik hissinin altında kullanılması neden olacaktır. KA-52 Team Aligator bu konuda tam puan almaz. Etker oyunlardan bir. Oyuna girildiğinde yapılmış bir kısımlar Optons ekranına girip çözünürlüğü 1024x768x32 düzeyine getirmek oldu. Oyuna girmeden önce, eğer bu çözünürlükte bir grafikler iyi değilse gerisine hiç bakmaya gerek yok diye düşünmüştüm. Ama oyun beni hayal kırıklığına uğratmad. Bu çözünürlükte bile oyun kalabalık sahnelerde birer pek fazla yavaşlıyor ve oyunun genelinde çok hızlı bir şekilde helikopter kullanılabiliyor. Helikopterler yapıldığıyla yerden çok fazla yüksek uçamayacağından, yeryüzünde oldukça ayrıntıya yer veriliyor. Bu da oyunun keyfini büyük ölçüde artırıyor. Asağıdaki yolların yan tarafarında telefon veya elektrikli direklerini görülebiliyorsunuz. Yerleşimin olduğu yerlerde oldukça ayrıntılı binalar ve aralar bu oluyor. Etrafı ağaçlı tepeler, ormanlar ve alçak yükselen yer şekilleri gibi çok çeşitli arazi tipleri var. Bunun yanı sıra dinamik ışıklandırma ve duman efektleri çok başarılı yapılmış.

Oyunun simülasyon kısmı da sesle çok iyi bir şekilde çalışıyor. Açıkçası pilotların ve egitimci Rus aksanları oldukça başarılı. Oldukça gerçekçi bir seslendirme pek hoş geliyor. Soylenebiliriz. Bunun dışında özel bir ses efekti de yok. Fırtına sesleri, per-



ne sesleri, patlama sesleri, helikopter sesleri, patlama sesleri. Size gerçekten fiziksel attığınız hissi verecek bir ses düzeni yok. Oyun da (Eser sık sık füze atar da Cem) Oyun DirectSound3D kullanılarak pozisyonla ses yaratmayı başarıyor ama genel olarak ses-

lerin fiziksel modellemesinin de çok fazla tutarlı olmadığı yönünde. Bunun da en büyük sebebinin oyunun kontrol ayarları, dead zone meselesi açısından çok da yeterli olmaması olduğu söyleniyor. Ama iki günden fazla oyunun fiziksel modellemesinin lena-



leri için iyi demek yanlış olur. Henüz varolmayan bir helikopterin fiziksel modellemesine dayanarak yapılan bir oyundaki fiziksel ne kadar gerçekçi olabilir. Veya bu konuda hiçbir fikrim yok ama okuduğum kadarıyla bu konuda ilk görüş var. Birinci görüşe göre fiziksel model oldukça sağlam. Anı tonk efektleri, çift efektler, kollar gibi özel ayarlar bile oyunda mevcut. Diğer bir görüş ise oyunun fiziksel sisteminin basit tutulmasından dolayı ne kop-

madığını anlıyoruz. Açıkçası ben bu konudan hiç anlamadım. Çünkü bir yorum yapamıyorum, ama eğitim görevlerinde falan ne helikopter çok rahat çalışır kullanılabildi. Hem de hiçbir bilgim olmadığı halde. Zaten oyunun hedef kitlesi, ince ayrıntıya önem veren simülasyon delillerinden daha çok biraz daha az bilgisi ve aksiyona dayalı bir oyun isteyenler.

Campaign modu oldukça iyi

Oyunda seçebileceğiniz modlar arasında Instant Action, Combat Missions ve Campaign bu. Bunların ilkisi hemen birkaç helikopter indirmenizi sağlıyor. Eğer düşünürseniz pratik geçektir. Instant Action'ın tek kötü tarafı ne zaman oynarsanız oynasınız sabit olması, görev amacınız, nesnenin yerleştirildiği yerler taan hep aynı. Combat Missions bu konuda daha fazla es-

neklik sağlıyor, çünkü object ve sistem kullanılıyor. Campaign modu ise oyunun en güzel kısmı. Beyaz Rusya ve Tacikistan campaign'lerinden birini seçebilirsiniz. Her ikisinde de sekiz görev var. Campaign modu bir hikayeyi izleyiciyi dinamik bir yapıya sahip. Bir görev başarılamamanız sonraki görevleri doğrudan etkiliyor, ama başarısızlık oyunun sonu demek değil. Çoğu görevde takımınızda helikopterle mutlak bir uyum içinde olduğunuz görevleriniz. Buradan da oyunun yapay zeka olarak bekleneni verdiği söyleyebiliriz. Kanat adamlarınız kendilerine verilen görevleri ve emirleri harfiyen yerine getiriyorlar. Ama bu yapı yapay zeka düşman kuvvetlerine de aynı derecede yansıtıldığından oyun biraz zorlaşmış.

Bu oyunu alırsanız seversiniz veya sevmersiniz diyemem. Ama helikopter simülasyonlarına karşı ilginiz varsa ve ne uz ortaaktaki olmayan bir helikopteri kullanmak istiyorsanız KA-52 Team Aligator'un sizden istediğini sanmam. En azından herkesin alıp denemesi gereken bir oyun böylece bu tura ne kadar ilgi duyduğunuzun en iyi bir göstergesi. Aynı benim gibi.

Eser Güven



Grafikler

Grafikler son derece detaylı ve yüksek çözünürlükte. Oyun dünyası gerçekçi ve zengin.

Ses ve Müzik

Sesler oldukça kaliteli ve duyuluyor. Müzik duygulara yerleştirilmiş ve kulak dolduruyor.

Oynanabilirlik

Son derece zor bir simülasyon değil. Biraz Arcade tadı katılmış ve oynanabilir.

Atmosfer

Kendinizi helikopter pilotu gibi hissettiğiniz kadar başanlar. Kanat pilotlarının aksiyonları heyecan verici.

LEVEL Notu

75

damarının hakarı hep yenir. Her şeyi düşünenin ve yapanın onar olmasına rağmen kahramanlık karaduller ve opucuker hep onların catarın kulanılan ara verim. Küçüklüğünden beri gıcık olduğum bu durum neyseki bu oyunda bir nevi indirilmiştir. Üç bölüm boyunca yorucu değiliz Dr. Hawkins'in yoksa bu isim tanıdık mı geliyor?? Üçüncü ra manyeto lazeri ne de sahiyyede 80 mermi atan bir makine tufeyi var. Onun yerinde bu yin kıvrımları ve onarın arasında dolanır neredeyse ısıkin zindaki elektrik sinyalleri var. Ama emin olun, oyun boyunca aldığınız eşyaları birleştirirken doktorun böyle kuvvetli bir siחה da ihtiyacı yok. Çünkü o tost ekmediye tost makinesin olutonyuma kanstirarak atomik bir nükleer tıst atıcısı yapacak kadar zeki. Sizin üzerinize düşen tek şey ise bölüm boyunca topladığınız objeleri oynayıp birleştirme kombinezonu almışmak olacak. Ve son olarak tüm madamlarını koruma ve gelştirme derneğinin bana verdiğ yetkiye dayanarak sevgili Dr. Hawkins' oyunun tek ve bincik karışınan tanı ediyor. Milyasın huzurlarında takıyorum.

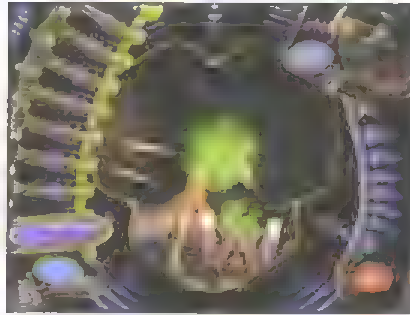
damdaki Kemancı

Oyundaki bu karakterler bölüm bölüm oynuyorsunuz. Yani bir bölümün ortasındayken diğer bir karaktere geçmeniz diye bir durum söz konusu değil. Her birinin sırasıyla bölüm bitirdikçe oynuyorsunuz. Bu da oyunu monotonlaştırmaktan bir hayli uzaklaştırıyorlar. Ama bunun için bir



bölümü bitirmekten bahsediyorum. Ve ilk bölüm aksine MDK2'de bazı bölümler bir hayli uzun. Her bölüm kendi içinde küçük subevelerle ayrılmış. Her subevelde ya düşmanlar öldürerek ya bir bulmacayı çözerek ya da kişiyi birden yaparak bir şekilde bölümleri geçiyorsunuz. En büyük güzelik istediğiniz yerde istediğiniz zaman oyunu save edebilmeniz. Tabii ki de böyle olacaktı demeyin, MDK1'de bu büyük bir sorun yaratıyordu. Aslında böyle olunca da oyun epöy koaylasıyordum. bas quicksave lere is garantiye alabiliyorsunuz. Özellikle de altıncı bölümde doktora belli bir sürede bombaları işlevsiz hale getirmeye çalışırken: uzun uzun hangi kablo hangi düğmeye ait diye bakacağınız sırasıyla tüm düğme kombinasyonların deneyin doğruyu bulduğunuzda quicksave yapıp bir sonraki arayıntıya ancak bölümü böyle oynarsanız hiç zevk almaz ve geçeceğe dönüşün sonundaki gibi bir milyon tane aksiyonla

men Marty'i kendi zamanına yol amaya çalışan Dr. Brown'in yaşadığı heyecanı yaşayamazsınız, benden söylemesi! Tüm



subeveler geçtikten sonra ise istenmez bir bölüm sonu canavarıyla karşılaşmanız, ve çok az arı harcında hiçbirine tamamen öyle hodo hodo diye saldıramıyorsunuz. Ya bir şekilde bazı mekanizmaları harekete geçirip zarar veriyorsunuz ya da bazı zayıf noktaların bu up oradan saldırıyorsunuz. O durduktan sonra ise çok sık ve kumkumolar esiginde bir sonraki bölüme doğru büyük bir hızla yol alıyorsunuz.

Oyundaki düşmanlar her ne kadar korkunç gözükse de bir kısmı super sopar tipler. Size hedef gösterip "ben vuramazsın" şeklinde salama anımları derşiniz, kursun geçirmez bir camın arkasındaysa sızayıp kollarıya bir imum maymunluk mu yapma anımları dersiniz artık bilmem, ama onlara uğraşmak epey eğlence oluyor. Her ne kadar bölüm sonu olanlar harcindeki yaratıklar pek bir sorun çıkart

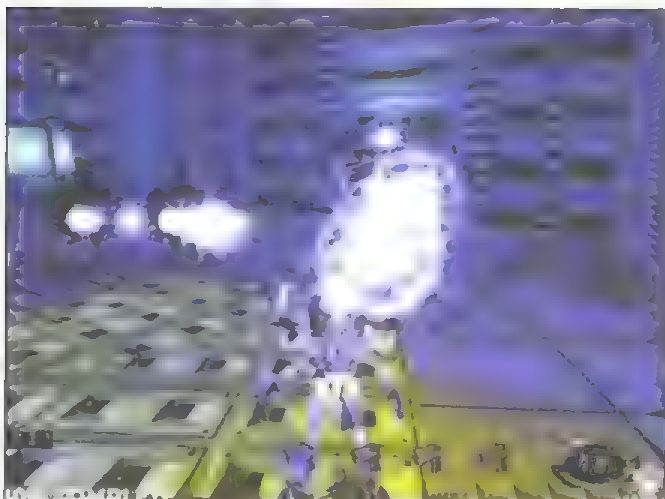
masalar da oyun boyunca takılacağınız bir çok ufak ayrıntı ve geçemediğiniz bulmaca olacaktır. Boyle durumlarda ekranı iyice tarayıp dört bir tarafa dikkatle bakmanızı öneririm. E bet gözünüzden kaçan bir esyaya da bir nokta vardır. Bazı durumlarda öze bir karenin üzerinde o manzara da belli bir noktaya ateş etmeniz gerekiyor. Boyle yerler ila ki bir şekilde işaretlenmiştir. Ama yine de emin olmak için lütfen her yerleri inceleyin. İsteğe göre tam açkılmasını da yayın ayarlarınızda yapabilirsiniz. Ta ep meseles

Değerli Level hakları, emin

olun ki böyle güzelikle bir action oyununu kişilikle bir bilgisayarınızın onur andıracağı MDK2'yi kaçırmazsınız halinde

yaşamadığım ve kısmen yaşayamayacağım diğer bazı tüm dünyevi zevkleri ad denemeyi gün lüğünüze yazmanızdan ne bu yazının sahibi ne de elinde tuttuğunuz derg sorumluluk kabul etmemektedir. Sevgiye

Gökhan & Batu



MDK

Grafikler

Grafikleri oldukça iyi. Grafikler çok başarılı. Artırdığınız, bayağı gerçekçi. Oyunun ekranlarında oynuyorsunuz.

Ses ve Müzik

Müzikler hisli ve kara. Otel ne (sesim) müziklerin bir tanesinin bir yeni (Marty) ses. Etkiler de tatmin edici.

Oynanabilirlik

Kontrol için basit bir tutar. Oyunu ve çok (Marty) de her karakter öğrenmeniz (Marty) hiç derin etmiyor.

Atmosfer

Mistik-sopa-stilyle atmosfer. Ara-ardalı demolar çok güzel yapılmış.

LEVEL Notu

84

ARMY MEN AIR TACTICS

Küçük yeşil askerler geri döndü. Küçük bir asker karakteri eğilim havadan saldırıya geçiyor.

Yapım: www.3do.com

Dagıtım: www.3do.com

Bilgi için: www.3do.com

Cocukluğunda en azından lane dani oyuncak as-
tı olmamış biri yoktur.
nerhalde. Yer geldiğinde bu as-
kerlerden bir od. Kuratılır, yeşil
cimer ve çamurlar arasından çar-
pıratabilir ve savaş kazanmak için
en zevkli yöntem olarak karargah-
ları ateşe vererek öldürür. Tabii ki yaş-
landıkça bunlardan geriye sade-
ce ermiş asker koleksiyonu kalır.
Tabii ki. Aslında bakarsanız artık
kendü kültürünü oluşturmış olan
bu yeşil askerler sadece Türkiye
değil tüm dünyadaki en popüler
oyuncaklardan. Geçen senelerde
büyük sayılarına bir strateji olarak
dolan bu oyun benim gibi, bu tür
oyuncak fanla-
rının lekelerini
rını karşılaya-
madığı için pek
tutulmadı. So-
nuc olarak tar-
hi balıca savaş-
larında kullanı-
lması en zor
olan hava kuv-
vetleri desteği ile geri döndü. Ba-
kalım ne olur olacak.

It's Hurts Me So...

Air Tactics'te yeşil bir klerin en
usta pilotu olan Kaptan William
Blade sarı birliklerin komutanı. Sa-
vıncı General Plastro ve ona yar-
dımını kanak dan... gni docto-
run korkunç planların öğrenip,
engellemek plastiğinin son dam-
lasına kadar savaşacak. Tabii ki
Sarge ve seçilmiş birkaç yeşil asker-
in yardımıyla. Neredeyse efsane
olmuş olan Strike (Jungle, De-
sert) serisi ile aynı yapıda olan
Action tarzındaki oyunda uç farkli
savaş helikopter kullanabilirsiniz.
Tabii ki bunları elde etmek için sa-
vafarda başarılarla eminiz ge-
rekiyor. Ayrıca bol taktikler içinde



açığa çıkan stah güncellemelerini
de gözden kaçırmamalıyız. Duş-
man sarı birliklere karşı hava
avantajını kullanırken, değişim
geçmiş nokteler, deniz altı ara-

destroyer ve
uçaksavar gibi
olumlu meke-
llerine de dikk-
etmelisiniz.
Toplam 20 bo-
lümünden olu-
san oyun dun-
ya üzerindeki
cesitli noktalar

da, kum havuzu, çiçek bahçesi,
alp dağlarında bir koyde ve banyo-
yor geçiyor.

Bu küçük askerler çocukluğ-
muzda savattığımızı benzer
mekanlarda geçen oyunda arka-
plandaki bir çok aracı doğrudan
değil ama kullanabiliyorsunuz.
Omegon bir spreyle sıkıp daha
sonra bunu ateşe vererek karıştı-
rdaki askerleri öldürebilir veya sa-
vafı kaldırma kuvvetini 2'ye kü-
narak pencerenin pıncıza ka-
dar yükselebilirsiniz.
Grafik olarak pek iç-
açıcı olmayan
oyunda sanki ilk
Army Men'den bu-
yana herhangi bir
grafiksel güncelle-
me yapılmamış gibi
duruyor. Bu

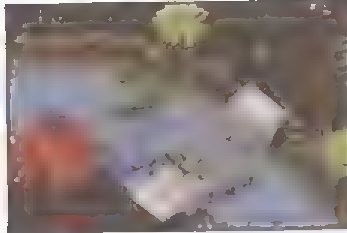
nunla bağlantılı olarak bir
çok animasyon düşünce
olarak güzel dahi olsa (As-
kerlerin erimesi, kafa bacak
kopması vs.) görünümleri
pek güzel görünmüyor.

Oyundaki en çarpıcı ek-
lentiler ise ana oyun içe-
rinde ulaşılabilen Hava

Hockey ve Go gibi küçük oyun-
lar. Bunları haricinde tüm oyun
sonsuz bir donuğu içerisinde ku-
çük askerler, tanklar, etrafinızda
dolan böcekler, yani reng, yeşil
olmayan ve hareket eden her şe-
yin öldürülmesi gereken bir
oyun. Sonuç olarak bir bölümü-
en başından bir kere daha oynat-
mak bir şikence gibi gelebilir. Za-
ten stratejik olarak da yapabilece-
ğiniz çok fazla bir şey yok. Oyun
daki ses efektleri için de soyone-
biyecek pek bir şey yok. Ufak ve
natta kötü deneyecek müzik ve
tabii ki oyunda kullanılan her tür-
lu efekt de hiç kullanılsa daha
iyi olacaktı. Sadece nitelikte.
Belki de bunun nedeni çocukların
oynarken kendilerinin çıkardıkları
"Hı! Bonom" veya "dışın" gibi
ses efektlerini yaka amak olabilir.

...Baby Please Don't Worry

Oyuna zevk alarak oynayabi-
mek için başka birine daha ilgilic-
duyabilirsiniz. Multiplayer modu-
nda tek kişilik go-
revlerdeki sekiz
haritayı, uç farkli
oyun türünde
kullana-



bilirsiniz. Savage Scavenge. Bu
oyun türündeki amaç rakibiniz-
den daha fazla parça toplamaktır.
Eğer helikopterinizi parçalarsa
her seye baştan başlamak zorun-



da kalabilirsiniz. Bunun için ar-
kanza dikkate alın.

Deathmatch. Adı üstünde.
Oyuna zaman veya puan sınırı
koyabilirsiniz.

Bug Hunt. Havalarda ısınması
ile harekete geçen ve insanları
sıkca rahatsız eden börtü böcek
takımına karşı savaşar. İnsan
ara yardımcı olmalısınız. Böcek
deyip geçmeyin, sizin birlikler-
den çok daha fazla zarar verebilir-
ler.

Sonuç olarak pek çarpıcı ol-
mayan oyun, özellikle küçük yaş-
lık oyun severler için siddet ve
kan içermediği için uygun bir
oyun. Bunun haricinde sadece
Army Men serisinden hoşlanan
lara tavsiye edebileceğimiz bir
oyun. İyi Eğlenceler!

Phantom

Grafikler

Grafiklerin ne kadar kötü olduğunu
dan sonra yutunuzla vidediğinizde fark-
tebilirsiniz.

Ses ve Müzik

Ses efektleri ise neredeyse grafikler ile
yanışacak derecede. Yani iyi değil.

Oynanabilirlik

Kötü grafik ve... bir de kontrol zorluğu
ile birleşince oysa neyin çıktığını anlamın
etmeye çalışın.

Atmosfer

Her zaman zordur. Özellikle zorundaya-
nız.

LEVEL Notu

56



POKÉMON

İşte anlamsız minik yaşam formları

Yapım: Virgin Interactive

Tur 3D Action

Web: www.vic.co.uk

Birçok zaman önceki zamanlarda yapılmış oyunları oynamak, çizgi film, kart oyunları ve şörtlere sapkalar, çantalar, yelek gibi aksesuarlar oldu. Yine arkadaşım sağır, sağır, pek çoğunun adını sanırım öğrendim ne yer ne yerler bir gün sahneye çıktım. Çizgi dizleri fena değil, ama bençe Dragonball çok daha iyidir. Neyse! Pokémon'un red, green, yellow version adları altında ucuz, ucuz oyunlar, kimisi, ama bu oyunların tümü Nintendo Gameboy, emulatorele çalışıyor. Grafikler, renkler ve oyunun kalitesi süper iyi oldu. Bu konuyu yolumuz, arayan çok, renber program olarak kullanmış. İki bir camp, bir me ne de kendi desteğiniz yaratma. Bir eğeriz var. Aslında, felsefi menü sünden oyunun nasıty nanacığın öğrenmeniz play menüsünden de mevcut. Ökür de desteden bir yed pratik yapın. Bir kütüsü, desteler de dengesi / Machop ve Machop ke'da dövüş destesi / Goldeen ve Seaking / su destesinin canına okuyor.)

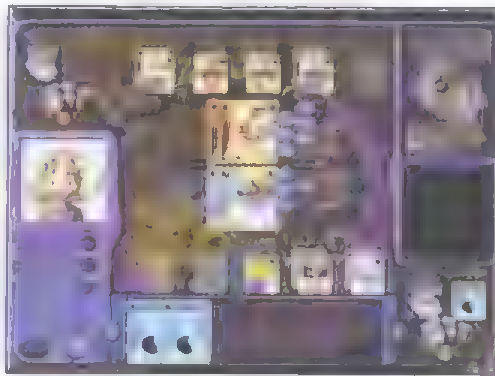
Extras menajeri ve Aşçı hat re-
ader kuşları bir arada bir maca-
ya ve buradan kendi Pokémon
oyunlarının zıya veya bozulan pa-
nizliq sayardan basabiliyor.
Due ist derq sının k kendis Po-
kémon'un ve Magc'in ur'us
Wizard of the Coast şirketinin
derq si ur' yazdırılını oyun
Larthe est, vey ur'lar

gibi konularla ilgili makalelerini okuyarak
...unur. Her
bir de 10 sorudan
oluşan bir testin
cevabını gönderen
hem gazi nasaüstü
simlen, hem de P öf
seti ile atmalı. Bu e
fikası kazanıyor. Bu

Oyunu bir qaydada oynayacaq

sanız hiçbir şeye ihtiyacınız yok.
Kart oyunu ikense bozuk para
nasıl birer emek verince, birer
boncuk ya da zar bulmalı siz.
Oyunun amacı rakibinizi de
kazanlarına kendi pokémonların
zılda saldırıp onarı yenmektir. Ka
zanmanın üç yolu var, ya rakib
nizin alt pokémonları yenmek
sınız, ya onun size karşı döyüş
reces pokémonu kalıtıyacak,
ya da destesinde çekecek kart
ka mayacak.

Oyuna başlarken her oyuncu...



Yeni seriyi kart çekerek ve elinde bul-
duran bir tema Pokémon kartı
kapalı olarak önüne koyar. Bu
kart, o oyuncunun aktığı Pokémon-
dur. Stajeri Ağ olarak hesa-
kardır. Çene, Pokémon'ları ye-
dikleri bekletir. Aynı zamanda
da küçük Pokémonun arkasına
zinc. Desten zden üstten altı kart
çekip, kapalı şekilde koyun. Bu
kart rakibinin her Pokémon'ı u-
yendikten sonra kazanacak olan
çeki, kart olarak. Şimdi, aktığı ve ye-
dik, Pokémonları ters çevirin ve
yazı taraflarına oynama başlayın.
Çekilerek kart çekersiniz. Ar-

[illegible]

dekler arasına yerle
tirmektir. Artık yerlek
botları ile boy yeri
r z varsa yapabiliriz
n z

Eğitmen kart kullanma. Eğitimci kartları bir kopya kullanılır, diğer kopya yazanlar uygulanır ve atılır.

Pokémon guru kullandığı kim
pokémon anı, size güçler verer!
Bu güçler kullandığınız, sağ d
olarak sayılmaz. Ayrıca
yedekteki pokémon a
nın da güçleri kullanı
bilir

Aktif pokémon onları du-
vaster getirmekle bu-
yutmuş bir pokémon
kartının sağ altındaki
beden kadar enerji kar-
tını almaya yetecek
Pokémon zorluk am-
dasyon kaçırma yetenekleri
bir diğeriyle değıştiren

Pokémon dönüş
turme Bir temel pokémon kartı
üzerine 1. derece pokémon kartı
1 ya da 1. derece pokémon
üzerine 2. derece pokémon kartı
oyrılarak pokémonu dönüştü-
rebilirsiniz. Ancak bu işlem yap-
mak için pokémonu açtıktan
sonra en az bir el beklemis olma-
lısınız. Dönüşen pokémonlar de-
ne güçleri saldırılar ya da blikler te-
me pokémonları nasar ve enerji
kartları da üzerlerinde kalır.

Simdi saldırı sırası geldi. Aktif pokemonun saldırabilmesi, o saldırının yetmi enerji kartına sahip olması ile mümkündür. Saldırı rken özellikle belirmediği enerji kartların atmazsınız, pokemonun üzerinde kalır. Rakip aktif pokemon hasar aldığı zaman her 10 hasar için bir isaret konur. Rakip pokemonu yendiğiniz zaman isaretlerin altına indığınız takdirde onunuzdaki ödü kartların da birini çekersiniz. Dedikimiz gibi tümünü çekemeyiz. Birkaç sayarda kış oyun sistemi var.

Magic the Gathering

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

447 426 6307



1. Wahrheit
 2. Freiheit
 3. Gerechtigkeit
 4. Brüderlichkeit
 5. Einigkeit
 6. Harmonie
 7. Einigkeit
 8. Einigkeit
 9. Einigkeit
 10. Einigkeit
 11. Einigkeit
 12. Einigkeit
 13. Einigkeit
 14. Einigkeit
 15. Einigkeit
 16. Einigkeit
 17. Einigkeit
 18. Einigkeit
 19. Einigkeit
 20. Einigkeit
 21. Einigkeit
 22. Einigkeit
 23. Einigkeit
 24. Einigkeit
 25. Einigkeit
 26. Einigkeit
 27. Einigkeit
 28. Einigkeit
 29. Einigkeit
 30. Einigkeit
 31. Einigkeit
 32. Einigkeit
 33. Einigkeit
 34. Einigkeit
 35. Einigkeit
 36. Einigkeit
 37. Einigkeit
 38. Einigkeit
 39. Einigkeit
 40. Einigkeit
 41. Einigkeit
 42. Einigkeit
 43. Einigkeit
 44. Einigkeit
 45. Einigkeit
 46. Einigkeit
 47. Einigkeit
 48. Einigkeit
 49. Einigkeit
 50. Einigkeit
 51. Einigkeit
 52. Einigkeit
 53. Einigkeit
 54. Einigkeit
 55. Einigkeit
 56. Einigkeit
 57. Einigkeit
 58. Einigkeit
 59. Einigkeit
 60. Einigkeit
 61. Einigkeit
 62. Einigkeit
 63. Einigkeit
 64. Einigkeit
 65. Einigkeit
 66. Einigkeit
 67. Einigkeit
 68. Einigkeit
 69. Einigkeit
 70. Einigkeit
 71. Einigkeit
 72. Einigkeit
 73. Einigkeit
 74. Einigkeit
 75. Einigkeit
 76. Einigkeit
 77. Einigkeit
 78. Einigkeit
 79. Einigkeit
 80. Einigkeit
 81. Einigkeit
 82. Einigkeit
 83. Einigkeit
 84. Einigkeit
 85. Einigkeit
 86. Einigkeit
 87. Einigkeit
 88. Einigkeit
 89. Einigkeit
 90. Einigkeit
 91. Einigkeit
 92. Einigkeit
 93. Einigkeit
 94. Einigkeit
 95. Einigkeit
 96. Einigkeit
 97. Einigkeit
 98. Einigkeit
 99. Einigkeit
 100. Einigkeit

lerde yer verilmemiş
olan konulara da değin

epi, pato yzcl duramları da
var ama, yir c d iğ neler degine-
mer, k de ki bir başka zaman

Eğer internetten yeni destekler indirme imkanı olacaksa ya da oyunun kampanya ile en yeni bir bölümü yapılacaksa Pokémon Trading Card Game'te de bir değişiklik değil ancak şu anda daha çok bir veri bankası gibi duruyor. Yine de Pokémon tabanlı dostlarımızın anne, babalarına bu oyunu aktarmak için bir değişiklik yapacaklarını tahmin etmek güç değil. (Elinize sağ tıklayın sonra sizi Pokémon Batu ve Gökni olarak çağırarak arkadaşlar Cem

Batu & Gokhan

Grafikier

$\frac{1}{2} \left(\frac{1}{2} \right) = \frac{1}{4}$

Ses ve Müzik

Tin tin ton ton bir m'lık var in farla duru
nu kurtari

Oynanabilirlik

Zaten bu adın darda var. Bu il destesi ni se-
çim de yeni başarmam tadına varın.

Atmosfer

Bir oyun tasarımı ve bir doku kartı. Hissettirdiğim tek atmosfer, sıradanlığı mı çarptıran tavuk

LEVEL Notu

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.



LIFE OR DEATH 2: LEGEND OF THE DOOM

Üretici: www.eaglefly.com

Dağıtıcı: www.eaglefly.com

Tür: RTS

Bilgi için: www.eaglefly.com

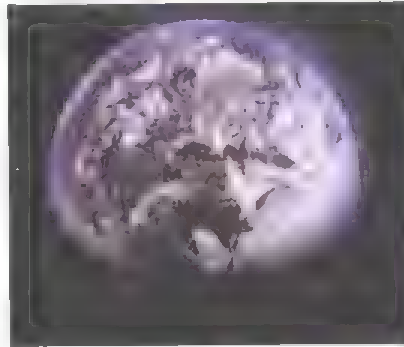
ilk RTSlerin çıktığı zamanı hatırlıyorum da, herşey ne kadar güzeldi strateji, oyun cu ar için. Firmalar geniş aralarda ürünlerini piyasaya çıkarıyorlardı. Çünkü üreticiler her yunda ortaya çok daha iyi, bir öncekinen çok daha gelişmiş bir oyun koyuyorlardı. Yeni gelecek bir oyunun çkmasını dört gözle beklerdik acaba nefer yeni çıkıy. Yine ne ere şaşıracacağımız merak ederdik. Fakat bu tabiki çok uzun sürmedi. Korkunç bir hızla gelişen firmalar olarak en üst sınıra kısa sürede ulaştılar. Şimdi bir Starcraft hayranı olarak RTS'de en üst seviyeye ulaşmışım. Soyeyebilirim. Bundan sonra çıkan oyunlar gerçek konuları gerektiriyor oynanış olarak önceki oyunlardan taklitten ilerlemeye başladılar. Çünkü ortaya birşey çıkarmak zordur. Bir öncekinden iyisini çıkarmak daha zordur. En büyük hiç değişse bir öncekinden taklit edip onun yaptığını yapabiliyoruz.

Home sweet home

Konu yine gelecekte yine uzayda geçiyor. 2100'ü yıllarda akıllı robotlar insan zekasına sahip oluyorlar. İnsan gibi düşünüp bazen insanı daha iyisini yapıyorlar. Fakat bir sorunları var. Duyuları yok. Akıllı arkadaşlar duyularının olmamasını evlerinin olmamasına bağlıyorlar ve kendileri ne bir ev bulurlar sa insan gibi duyuları ile sahip olu-



lureceklerini düşünüyorlar. Bir gün hayal ettikleri gibi bir gezegenin akıllı robotları bu gezegenin kendilerinin olması gerektiğini düşünmeye başlıyorlar.



Fakat gezegende insan zekası hüküm sürüyor. Ve insan zekası robotlar arasında bir savaş başlıyor.

Bu masanın bir konudan sonra oyunun arayüzünden bahsedelim.

rek sıkımsız sızdım. İsterse, siz masala sonra devam ederim. Arayüz sade ama kullanışsız. Yukarıdaki küçük haritadan pek bir şey anlamıyorum. İstendiğinde kaldırılabiliyor. Böylece karşınıza kocaman bir ekran dolusu savaş alanı çıkıyor. Bina ve uniteleri yapımı hemen hemen her strateji oyununda olduğu gibi belirleniyor. Bu sınırlı zaten size görevler sırasında gösteriliyor. Oyunun en ilginç yanlarından bir ana geminin hareket edebilmesi. Gemiye motorlar bağlayabiliyorsunuz. Belirli bir büyüklükte gemiyi belirli sayıda motorla hareket ettirebilirsiniz.

Gaptan motor ısınmadı...

Diğer RTS'lerden bildiğimiz haritadaki fog olayı bu oyunda biraz daha değişik. Oyun uzay boşluğunda geçtiği için sadece gemi veya unitelerimize yakın asteroit veya gezegenleri görebiliyorsunuz. Unitelerinizi yonendirme için bir kara parçası şart. Fakat gemiyi boşlukta yonendirebilirsiniz. Bu yüzden geminin hareket edebilmesi ve motorları önem kazanıyor. Kaynakları yine her oyunda olduğu gibi bu oyunda da meral ve güç seviğinde.

Ufak bir dengesizlik unitelerin genelde biraz daha uzun bir atış menziline sahip olmaları. Yani bir astroit üzerine geldiğinde birden nereden geldiğini

anlamadığınız bir sürü roket yorsunuz. Ufakta bir keşif için bir oduka fazla adam toplamamanız gerekiyor.

Çok da özenle hazırlanmamış grafikler sonuk efektlerle sınırlı. Oyunun 3D desteği yok. Bu yüzden birkaç patlama ve duman efektinden fazlasını bu oyundan bekleme. Grafikler sizi tatmin etmeyecek. Değişik gelebilecek şeyler belki etrafta oyun boyunca uçan ufak taş parçaları veya arka plandaki güzel gezegen görüntüleri olabilir. Müzik ne etkileyici ne de oyunun atmosferine uygun. Sesler ise bildik birkaç efektten ve emir komutalarına emirlerden ibaret.

Bekleyecen...

Yapımcısının sitesine bile ulaşamayan bu oyuna para vermeyin denim. Teknik olarak zamanın gerisinde bir oyun. Atmosfer bir türlü sizi sarmamıyor. Vaktiniz daha faydalı şeylerle geçsin. Emin olun bu oyunu oynamayarak hiçbir şey kaybetmeyeceksiniz.

Grafikler

Etkilerden yoksun grafikler göz doldurmuyor. Çimbatılarda ekran çok katıyor.

Ses ve Müzik

Bu oyunu müzikli oynamak daha iyi olabilir. Ama sesler de zayıf. En iyisi sesleri de kapatın.

Oynanabilirlik

Haritaların durumu ve fog olayı, oyununuzdan değişik olması oynanışa katkı sağlamıyor.

Atmosfer

Atmosferi sağ ayabilecek düzeyde ama grafik ve ses desteğinden yoksun. Bir şey vaatmiyor.

LEVEL Notu

55

Global Domination

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Yapım: Virgin Interactive

Tür: 3D Action

Web: www.vie.co.uk

Küçükken izlediğimiz çizgi filmlerin karakterleri bizim için hep birer kahramanlardı. Herpimiz bir tanesini hayranlıkla izlerken yer yer geçmek istemiyorduk. Benim kahramanım hep Tom & Jerry'dir. Hala te-

Merin oyun boyunca neler yapmanız gerektiğini size söyleyecektir. Bugs'in genel olarak amacı kendi zamanına geri dönebilmesi için her bölümde yeni zamanada gerekli sayıda saat ve altın havucardan toplamak.

zurmak. Tavsanı beligine damaklık yer aradığında gıcık kapışarak amaçla kurtarıyor. Kurak arın için nesne zıpladıkları sonra yumur saklarını yapmak için gerekiyor. Yuvanınma ve yumur isle rakibinizi düşürmek zayıflamak veya safı dışı bırakmak için Enerji olarak havuc kullandığınız sanırım kahraman Bugs.

Bunny olan bir oyunda çarışmaz. Ayrıca Bugs'in bir şeyleri tıpa çekebileceği ve taşıyabileceği ni de unutmayın. Her zaman hayati kurtarıcı olabilir.

Oyunun en önemli gereksinimi save etme opsiyonu. Bunu sadece oyun içinde sağlamak mümkün. Bazı checkpoint'ler sizin için bir durumunuzu kaydederken arada sırada da Merin size oyununuzu kaydetmek isteyip istemediğinizi soruyor. Sadece bu noktalar da oyunu kaydetmek mümkün ve de kaydetmezseniz oyunun topadığınız eşyaları boşa

yok fakat her hareket çarıştırmakla birlikte filmi. Seneye olarak oyunu bastan sonra oynarken sık sık bazı saatlerini kendim zın oynadığı bir çizgi film seyrediyorduk gibi oluyordu.

Sonsöz

Oyunun zorluk seviyesi bana bir hayli yüksek geldi. Bekli bir

türü kontrol etme işlemi tanımadığımdır. Fakat yine de genel olarak oyunun motoru rahat oynamaya yönelik değil. Bu da oynanabilirliği düşürüyor. Şansen ben Tom & Jerry'nin oyununun çıkmasını tercih ederim. Yine de platform türü oyunların nostaljılarını kesinlikle denemesi gereken bir oyun Bugs Bunny: Lost in Time.

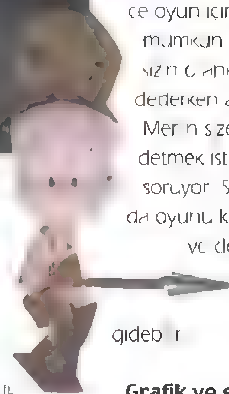
Onur Bayram



zayonda Tom & Jerry'ye rastlarımla bakmadan edemem. Ege'nin kahramanı Bugs Bunny ise artık o kahraman değil, yerine geçmesi için Bugs Bunny: Lost in Time ile Bugs Bunny oyunundan sonra bir şeyler değişmeye başlamış ve bu oyunun olduğu Lost in Time önce PSX için piyasaya sürüldü ve şimdi PC için de piyasaya sürülen versiyonu bu yazıya ulaştı.

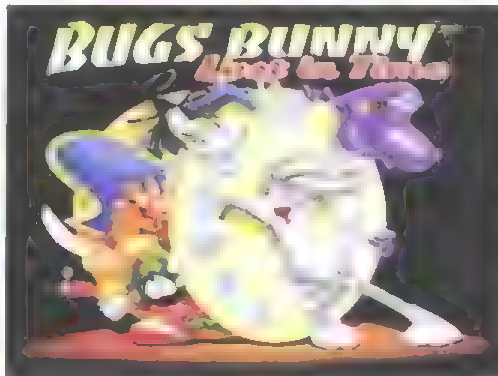
Arayüz ve oynanış

Merin size zıpladığı bölün de de göre eğri gibi oyunda zıplama vurma ve bunun gibi bir çok hareket var. Oyunun arayüzü gayet zenginlikli. Her şeyi yavaşlatma, hızlandırma, kamera açılarını da ek-



Grafik ve ses

Grafiksel açıdan oyunun bir çizgi filminden çok farklı renderlanmış modelleriyle birliktir. Oyunun 1024x768'e çıkabilen çözünürlüğü. Uldığımız Warner Bros karakterlerini çok iyi yansıtabilmesine olanak vermiş. Bir platform oyununa göre oldukça net ve keskin grafiklere sahip oyun çizgi filmlerden hatırladığımız başka birçok karakteri daha ekranlara miza taşıyor. Animasyon ve görün-



Konu

Örnekte bilmeden önce bu oyunun platform türündeki oyunlarını iyi örneklerinden bir olduğunu söylememiz gerekir. İlk oyundan sonra yeni bir grafik motoru kullanılarak hazırlanan oyunda Bugs'ün olduğu bir zaman makinesiyle yanlışlıkla bir mediy bir zamanla gidiyor. Orada Merin adında yaşlı bir adamla tanışan Bugs bu makinayla onun yaptığı işi öğreniyor ve de kendi zamanına geri dönebilmesi için yardım istiyor. Merin ise Bugs'a yardım yapması gerektiğini söylüyor ve de Bugs'ü yeni bir oyuna sokmak için belirli hareketlerin nasıl yapılacağını anlatmaya başlıyor.

Merin bazı yerlerde çok zorlanıyor ve kolaylaştırmak için yardım istiyor. Yine de kontrolleri bilabirerğini en uygununa ayarlamak sizin bir razı kolaylaştırabilir.

Bugs Bunny'nin yapabileceği genç hareketler tavsanı doğrudan damaklık kurak arınırlık olarak kullanabilmek, yumurtlamak ve

Jazz Jack Rabbit 2

Grafikler

Bir platform oyunu için fazla iyi. Renderlanmış grafikler 3D destekli kart gerektiriyor. Yüksek çözünürlük olan bir platform.

Ses ve Müzik

Merin oyununa göre. Luv tarzında sesler var. Müzik de aynı şekilde. Ama oyuna yetiyor. Amaç bu zaten.

Oynanabilirlik

Kontrollerle ilgili sorunumuz yok. Oynanabilirlik 5/5. Kurucu tutumuydu.

Atmosfer

Merin oyununa göre. Grafikler ve vokal olan çizgi film kahramanlarıdır. Oynanabilirlik 5/5. Daha ne istemiyorsunuz?

LEVEL Notu

70

MOTOCROSS MADNESS 2

Yapım: Microsoft

Dağıtım: Microsoft

Tür: Motosiklet Yarışı

Bilgi için: www.microsoft.com

Oyun dünyasının en çok iş yapanları ya türünde bir devri kapattı ya da değerli açan oyunlar, ya da orijinal ve hiç yapmamış yapanlar olmuştur. İlk sene öncesi nin en orijinal fikr olan MotoCross Madness karşımıza devamıyla tekrar çıkıyor. Oyunun orijinali ise tabiri normal bir yarış oyununu o maması ndan geliyor. Sürekli televizyonlarda gördüğümüz ufaklık bir motoru üstüne metrelere hoplayıp zıp atarak 'Bu sefer keşşsin' dediğin hareketleri yapan kişi sana da olmasınız. Zaten ilk oyunu oynayanların bu yazıyı beklemiden oyunun başına geçtiklerine emimim.

Bu işler ince işler

Sorunsuz bir kurulumdan sonra karşınıza gelen menüden ayarlarla uğraşabilirsiniz. Burada ilk dikkat çeken şey motorun uzun en ince ayarlarını yapabildiğiniz garage bölümü. Fakat tavsiyem buradaki ayarlara oyuna geçtiğinizde dokunmamanız. Çünkü bu ayarlar motorun suspansyonundan frenlerine kadar her şey "ince ayar" düzeyinde değildir ve de yanlış bir ayar

daha yeni kurduğunuz oyuna adapte olmanızı zorlaştırabilir. Grafik bölümünde dikkatimi çeken şey oyunun en yüksek çözünürlükleri bile desteklemesi oldu.

Butun ayarları yapmıştıysanız, oynamak istediğiniz zeka seviyesini ve hantayı da yarışmak istediğinizi, rakip sayınızı, rakipinizin zeka düzeyini, haritayı da diğer ayarları ve motor seçimi yapabilirsiniz. Bir çok motor arasında Honda, Yamaha ve KTM gözle çarpıyor. Toplam 6 tip oyun ve 70 civarında harita var. Oyun tipinin bazılarını ilk oyundan da hatırlayacaksınız. Bunlar önceden bildiğiniz Baja, Stunt, Nationals, Supercross, ye-



■ **Baja:** Rakip erinizden önce açık araziye yeneştirilmiş kapalı sırayla geçmeniz gerekiyor. Açık arazide yolunuzu kaybederseniz sol altta ki yeşil ok yönünüzü bulmak için yardımcı olabilir.

■ **Stunt:** Yine açık arazide rakiplerinizi belli bir sürede öze hareketleri yaparak yarış yorsunuz. En fazla puan toplayan kazanıyor. Haritaların Ba-

■ **Pro-Circuit:** Oyundaki en büyük yeniliklerden biri olan bu oyun tipi karьер yapmanıza olanak sağlıyor. Yarışlara katılıyorsunuz. Kazandıkça paranız artıyor ve de kot, T-shirt ile başladığınız karьерınız giderek yükseliyor.

■ **Moto-Tag:** Sadece multiplaye yer kullanan tabiri normalde de desiteryi var.

Kapalı geçme sistemi kullanan tip erde eğer harita sayısını yetmezse istediğiniz haritaya rasgele kapı koydurabilir ve böylece yeni parkurlar edebilirsiniz. 21 pare top atışı.

Oyunun grafiklerinin kıymetini bilin çünkü grafikler hiç de yabana atılacak gibi değil. Bilmiyo-

tum ekran görüntülerini size ne kadar tatmin edici ama ben-

ce oyunun en azından bir kere görüp grafiklerinin gerçekliğini kendiniz hissettin. Oldukça

özenti hazırlanmış grafikler açık mekanlarda daha da etkili oluyor.

Özellikle açık mekanlarda geçen yarış tip erinde etrafınızdaki atmosfer çok iyi yaratmış. Siz kısıtlı mayan oyun tiplerinde alıp başınız sağa sola

gittiğinizde genelde yüksek bir dağa geçinceye kadar bu grafiklere şahit oluyorsunuz.

Ama ben tavsiyem o yüksek tepeyi de aşamamaya çalışmanız. Oyunun sınırları bu-



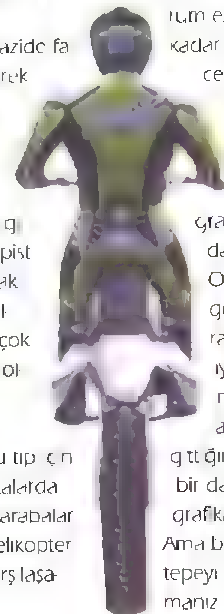
ni olarak Enduro, Pro-Circuit ve de sadece multiplay için tasarlanmış Moto-Tag tipleri.

nasıl geleceğinizin tepeciklerini bulun-

■ **Nationals:** Açık arazide fakat belli bir yolu zıplayarak geçmeniz gereken bir tip. Atama zıplamaya uygun.

■ **Supercross:** Televizyonlardan da tanıdığımız asırtıp bu. Kapalı pistlerde değişik ebatlardaki tümseklerde kontrol oldukça zor. Benim en çok hoşuma giden tip bu oldu.

■ **Enduro:** Baja ya benzer kapalı sistemi bu tip için de geçerli. Fakat haritalarda rakiplerinizi baskı arabalar, kamyonlar, trenler, helikopterler ve de UFO'larla karşılaşırsınız.





da kendini gösteriyor ve de tepeyi aşta biraz daha ilerlemeye çalıştığınızda oyun tamamen topu gibi (orda bariz top atış ses var çünkü) siz ve motorunuzu haritanın ortasına, o manzı geçerken yere yolluyor. Havadakı bu uzun uçuş sırasında mekanın güzelliğini daha da iyi fark edebilirsiniz.

Grafik motorunda benim en çok hoşuma giden atmosfer sağlayabilmek için kullanılan arabalar, uçaklar gibi nesneler, pek kusur bu amaç için gölgelenmiyor ve de çarpma sırasında gerçekçi hareketler. Oyunun gerçekçi motoru ile ilgili ufak bir sorunu var. Bir timsik tekniği pladığınızda havadayken yarı dönüp tekrar düzelebiliyor sunuz. Bu da özellikle Supercross tipinde oyunda kontrolü oldukça zorlaştırıyor ve sürekli düşmenizden dolayı. Fakat alışsanız bunun da çok sorun yaratacağını sanmam.

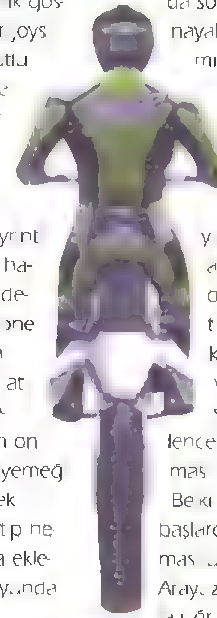
Bişiy vızıldıyo, motora sinek mi kaçmış?

Basançlı demosundaki çeşitli motocross'ardan alınmış görüntülerden oluşan filme oldukça

hareketli ve hoş bir müzik eşlik ediyor. Bunu seyrettikten sonra oyunun oldukça iyi müziklere sahip olduğu kanısına varmıştım ki yanlışmış. Çünkü oyunda başka yerde müzik rastlayamadım. Fakat ses efektleri müziğin eksikliğini örtüyor. Motorun devir sesinden tutun yanınızdan geçtiğiniz arabaların ses bile eksik bırakmamış. Özellikle yine Supercross yaparken seyirciler sizi destekliyor. Zaten sesleri duyduktan sonra oyunun içinde müzik çok da gerek olmadığını düşündüm. İsterseniz bir yandan radyonuzu açıp oynayabilirsiniz. Hatta gidin, çerden bir yarmak ekmek sandviç yapın meyve suyunuzu da alın. Ama yok o kadar abartmayın. Oyunun kontrolleri bir yandan bisikletçiler için uygun değil. Hala kontrol mümkün, oyunun kontrolleri

oyunla oldukça benzerlik gösteriyor. Eğer 4 tuşlu bir joystickle sanırsanız ne mutlu size. Ama oyunu kaviyle oynamak da hiç zor değil. Hareketleri belli tuşlara basıp yön tuşlarını kullanarak yapıyorsunuz. Bir önem ayrıntı ise joystick ile geri hareketinin gaz vermeye değil sürücünün kendisi öne ve geri çekmesini sağlaması. Yüksek bir yerden atarken kendini geri çekerseniz yere motordan önce siz düşersiniz. En iyi yemek oynadıktan sonra yemek.

Son zamanlarda bu tip nememen her oyuna eklenen tekrar zeme bu oyunda



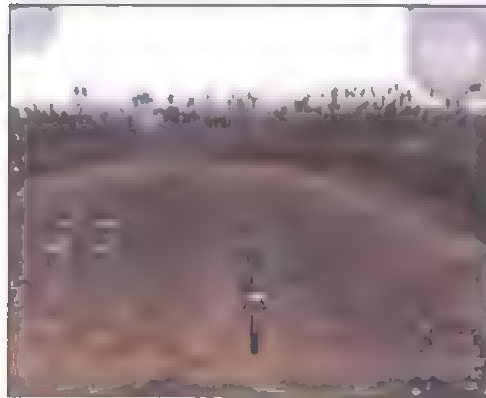
da sorunsuz oynayabileceğimizi sanmıyorum.

Vazgeçtim yemek de yiyin

Uzunca bir süre hem grafik ses gibi özellikleri hem de yüksek oynanabilirliği bir araya getiren bir yarış oyununa rastlayamamıştık. Kontrollerin kolaylığı, kısa alışma süresi, grafik ve seslerin desteği ve sınırsız yarımlardan çok eğlencenin önce çıkarılmış olması oynanabilirliği artırıyor. Beki biraz oyunun motoru başlarda zorlayabilir ama alışması uzun sürmüyor. Arayışın rahatlığı da ayarlarla uğraşmamanızı sağlıyor.

Sonuç olarak 1998 senesinde piyasaya çıkan ilk oyunun çoğu otorite tarafından "yeni yarış oyunu" seçmesinden sonra Motocross Madness 2 de bundan aşağı kalmayacak. Eğer yarış türlerine merakınız varsa mutlaka, yoksa bile eğlenmek hoş vakti geçirebilmek için denemelisiniz. Vaktinizi buna harcamasamayacaksınız (yemek yemek ayrı tabak, başka bir day).

Onur Bayram



da başarıyla kullanılmış. Üstelik bu oyunda çok daha yararlı olan bu seçenekte yaptığınız hareketleri dışardan istediğiniz kamera açısıyla görebilirkenizi sağlıyor.

Oyunun yapay zekasından az da olsa bahsetmek lazım çünkü her rakibin kendine öze, bir yarış stili var. Hiçbir rakip aynı yolu izlemiyor veya aynı hareketleri yapmıyor. Sizin düşmediğiniz yerlerde düşebilir veya zıplayacak yerlerde alakasız hareketler yapabilirler. Bir yarış çini oldukça iyi sayılabilecek yapay zekayı oyunların başında zorluk seviyesiyle ayarlayabilirsiniz.

Çok oyuncu desteği olabileceği kadar iyi. Her türü network protokolünü destekleyen oyunun tek kötü yanı maksimum 8 kişi desteklemesi. İnternette MSN Gaming Zone üzerinden de oynayabilirsiniz. Deneme şansım olmadı fakat Türkiye'den çok

Grafikler

Karla göre gerek yok. Özellikle mekan grafikleri basarlı.

Ses ve Müzik

Müzik yok gibi. Ama ses efektleri oynama uygun yapmış. Motorun farklı devirlerde farklı sesleri çok gerçekçi.

Oynanabilirlik

Oynanabilirliği sağlayan her unsur yaratılmış. Asla alışma süreci, kolay kontrol kasaca eğilime için tam destek.

Atmosfer

Mekanlara, başarıya çin sesler desteklenmiş. Oyun önce televizyondan izlercesine bir havaya burunmuş.

LEVEL Notu

81



Motocross Madness

Bilgi için

A dark, grainy, black and white photograph of a tunnel interior. A car is visible in the distance, illuminated by overhead lights. The tunnel walls are rough and textured.



nedifer yan baskı BHunterleri. Nihayetten artırım veya önemli bir şeyleri vurulmuş. Zorluk seviyesi deza puanı 1000'den bir şey yazılıyor ve de bu nedenle her beş bir sınırdan geçince BHunterler sizi diyor. Ode melerin 2000'ye kadar bulan bank rifetlere yapılmıştır.

Oyna basamadan önce zorluk seviyesini seçyorsunuz. Zorluk seviyesi düşmanların A'larını ve nizanla etkilediyor. Fakat silah kullandığınız araçlar zorluk arttırıldıkça hızlanıyor. Bu eylem sağlıyor. Tam terine hızlanınca araç kontrolünüz zorlaşıyor. Tabi bilgisayarın kontrolün de pek bir sorun yok.

Slah sistemi de ha çok bir eylem oyunu. Anımsatıyor. Primary ve Secondary Weapon sistem burada da var ve de bir çok silah

var. Bunlardan bazıları da çok ilginç. Namlu, nesnelerin üzerine biraz tutmay basarsanız ne hedefe kitiyor musunuz ve de uçak simülasyonları aratan bir sek de fuzelin ates yorsunuz. Zorluk seviyesi ne derece yüksek. Bu se hedefe kitenmek de de cerece zor oluyor. Kitenme ve atesleme gerçek esseye bir hızı gemi bundan kurtulabiliyor. Silah ve kursunları vurduğunuz hedefleri veya araçları üzerinden alılabilecek, gıda patlayla şehir içinde dükkanlardan alılabiliyor.

Geminizi bir güç kalkanı koruyor. Bu kalkan sadece kendinizi koruyor fakat yonitmesime im kalkan bırakırsanız shieldiniz bitirseniz geminizin enerjisinin beşte biri q'dıyor. Bunun dışında silahların zın arasında sizi kılabilir.

Bir silahın bir süre damage anlamı zı sağlayacak bir de kalkanınız var.

Basit oyunlar daha mı güzel?

Oyunun grafikleri ses nitelik derecede ayrıntı yapılmış. Tama men 3D modellerden oluşan mekanlar ve de araçlar kullanılmış. Grafik motorunda hataya rastlanılmı. Çoruntu efektleri de gözde duruyor. Bir çok değişik slahın hepsinin ayrı ayrı efektleri var. Başarı patlama ve duşman efektleri çarpma ara ayrı bir hava katmış. Grafik motoru farklı kamera açılarından görüntüleme yonitilmiş. Fakat bu açılardan en fazla kitanesini rahat kullanabilirsiniz. Dğerlerinde zaten zor olan kontrolleriyle zorlaşıyor. Oyunun gns demosu yok. Bu grafiklerin ve efektlerin hepsinin 640x480 çözünürlükte old uğunu da unutmayın.

BHunter ses efektleri açısından eksik o mayan fakat faz aşırı da o mayan bir oyun. Silahlar, patlamalar, çarpma ve hover craft'in süs sırasındaki sesler hoşuma gidenler oldu. Müzik ise CD'de Audio Track şeklinde sunuluyor. Hareketli techno tarzında müzikler çarpışmanın atmosferini etkilediyor.

Aksi kolay olmayan kontrollerin ayarlanmas ve de alması sanıyorum. Ucan bir arabayı yonitirmek çok kolay değı ve de menüde ayarların yapılmasını çözdükten sonra bir de ayarlara almak bir süre zı olacaktır. Fakat alıştıkları sonra kontrolleri düşünmüyor sadece görevleri düşünuyorsunuz. Sabir a oynayın.

Oyun geniş multipler özelliğinin destekliyor. Fakat dergideki denemelerimiz network üzerinden oyunu oynayamamaya sonuçlandı. Eger siz oynatabırsanız çok zevk olacağına eminim.

Sonuç olarak oynanabilir, yüksek bir oyun olarak BHunter yayıncı oyun arayan sıkıların n sevmeli olmalı. Gelecek konuları ve bu kadar action ceren Descent bu kadar orijinal fikrere sahip değıl. Mekanlar, ses, ve grafik yetiştirilmiştir. Yakalananızı sağ ayaraktır. Son olarak çok riginc birseyden daha bahsetmeden edemeyeceğm. Oyunun CD'sinde audio ve DirectX diskinde 10MB dosya var ve oyunu bilgiahayınıza kurunca 20 MB oluyor hepsi bu. Denemeden geçmeyin. Başından kamayacağınız kesin.

Onur Bayram



Grand Theft Auto

Grafikler

3MB'lık vide 640x480 çözünürlükte n etim kün olandan iyi modeller ve efektler kullanılmış. Acaba nasıl yapıldı?

Ses ve Müzik

Her sesli ve müzik. Abartıya kaçmadan gerçek herşeyi duyabiliyorsunuz. Seslerde ka...

Oynanabilirlik

... abel rigi trik zorlayacak gey kontrolleri zın zor olması. Fakat bu kısa süre...

Atmosfer

Mekanlar ve seslerle atmosfer çok iyi sağlanmış. Müzik yer ne göre atmosfer iyi yonde dırek etkilidir.

LEVEL Notu

82

EARTH 2150

Harita ve savaş oyunu bir araya getiren strateji oyunu.

Geliştirici: Topware

Yayıncı: Mattel

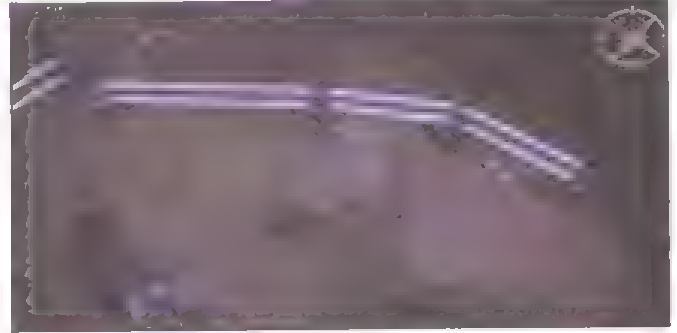
Tür: Strateji

Bilgi için: www.mattelinteractive.com

Arkaadasi arırsınız, nek lenin çok mı? Siyah gözler vardır. Hatta bir kızı iltifat etmek istediğinizde ona "nek gözlu" dersiniz ama bu modeller o kadar sığır anlaşıyor ki siz onları ne kadar önce bir iltifat ettiğinizi anlamazlar bile. Şunu habirlarım hep, hayati, dar bir patikada ilerlediğiniz sırada karşınıza aniden çıkıveren bir ineğin gözünün içine deerin deerin bakıktan sonra "MOOOO" diyerek dönüp gitmesinden daha anlamlı değildir.

Sind neder, bu akırdılar sarıftı, çim mıcak ediyorsunuzdur. Aranızda yazıya girmiş konuları da yice zorluk çekmeye başladı. Qmız ve akimize her gelen anlamı, anımsız yazdığımız düşünceyi çıkaracaktır. Oysa kazın aydağı perdelidir. Dünya, çalışıp çabalayıp d d n p, Aya'a bir us kurunca in sanlığın artık tüm sorunlarının bitceceğini düşünmüşür. A na aydaki z p r lar, "biz burada çalışıp kazanıp üretiyoruz, siz aşağıda semerisin, topu yorsunuz, hadi oradan kıyınk Efilamalar diyerek bağışsız ıkarın. An ederler. Arıandan çıkan karmaşa da dünyada kye bol olur ve ortaya b r b r ne düşman uc fraksyon çıkar. Bunlardan en kendileri en akıllı zanneden ay ussu afe sakıner salaya m beş at nük ne hater varsa görsünler.

derler ve Yardım Alah had ey valah dıyıp göndirenler savaş başklarını mav geegene. O bombalar öye bir patırlık, o u şın depremler, hasar, can, maddi hasar, bir kenara bırak, sermayenin kendisi, gezegen yörüngesinden çıkar ve güneşe doğru sürüklenmeye başlar. İşte o anda çalışıp d d n p Aya'as kuram insanı kar hayatın ne kadar anlamsız ve kısa olduğunu anlarlar. Çünkü dünya kısa bir süre sonra yaşanmayacak kadar sıcak, eniyk bir hale geçecektir. Biraz daha süre sonra ise, güneşin dev bedeninin üzerinde küçük bir damla haline dönüşecek yaş gezegenimiz elbette üzerindeki herkese mezar da olacaktır.



haritada hareket etmek zorunda kalıyordunuz. Ne kadar acı bir durum olduğunu her RTS sever bilir ki bütün upgrade'leri yaptı, çinir, tek tek üretip yaralandıkları anda tek tek iyileştirdiğiniz o güzelim devasa ordunuz eski haritada bırakıp yeni haritaya ta-

revilere ise bu üslerden yayılıyor ve düşman vurup geri donuyor-sunuz. Ussunuzda ise kaynak tükleniyor, üretim ve araştırma faaliyetlerini yurttan yorsunuz.

Oyundaki ilk fraksyon United Civilized States isimli enderdi-

zmasıydı. Üzere, "biz medeni ve enli bir toplumuz ve enli-tenliktel potansiyelimiz çok yüksek. Sizin gibi haktan bastırılanlarla muhatap olamayız" modunda bir grup ki, adamların orduları da robotlardan oluşuyor. Kendileri savaşmayı çok gerektiriyorlar çünkü.

Diğer grup ise Euro-asia Dynasty yani biz mi çöle avrupa asya u kele rinin karışığı bir topluluk. Bu zavalılar da esk-



Yine 3D

Warzone 2100'u gördüğünüzde şaşırmıştınız değil mi? O güne kadar bir görevden diğerine geçerken, binbir emekle kurdurduğunuz ussünüzü, teknolojilerinizi, ürettiğiniz birimleri hep esk-

beş kıyınk p yade ile geçtiniz. de kendiniz, bir önceki haritada çok büyük bir zafer kazanmış basat bir komutan gibi değildiniz, önemli bir görevi başaramadığınız için ordusunun başından alınıp Alah'ın bir dağındaki sınırlı kare koluna kumandan olarak sürülmüş zavalı bir general gibi hissedordunuz. Ama Warzone 2100 ile RTS'lerde, bir merin yetenek ve kabiliyet kazanıldı. İd klerin de bir önceki görevlerle ilgili geçirdiğiniz haritayı bir sonraki görevde kaybetmeden de oyun yapılabileceğine şahit olmuş beğenmiş-tik.

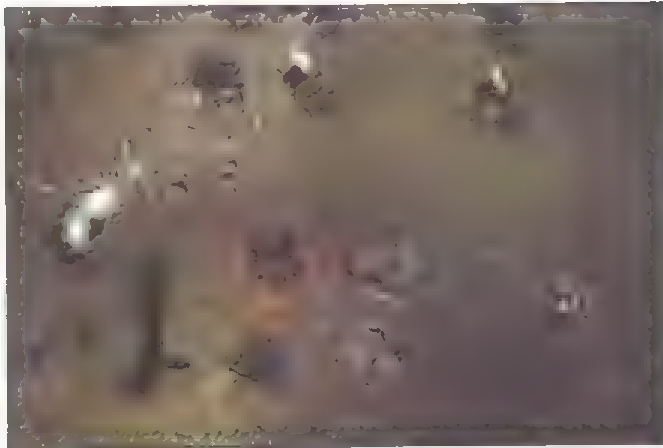
Earth 2150'de aşağı yukarı bu konseptte uyan benzer bir oyun. Üç fraksyondan istediğiniz birini oynayabildiğiniz oyunda, bir ana ussünüz bulunuyor ki bu uss düşmandan uzak sağlam bir bölgeye kurmuş oluyor. Gö-

rus stahları na m. Htaç kalmış se k lde, birkaç tank ve Hind, Ho-kun gibi bir yüzyıl öncesi nin silahları ile Justice Rus stahları. Durumlar için acısız rakipleri ne karşı koymaya çalışıyorlar.

Aydağı fazla akıllılar ise The Lunar Corporation olarak adlandırılıyorlar ve teknolojileri, diğer kısmın teknolojisine beş basamak pozisyonundadır. Ama aşağıdaki her birbirlerini yekün sonra biz g d p kalanı döveriz gibi bir mantık var.

NUHUN GEMİSİ

Dünyanın yörüngeden çıkma sından sonra ise herkesin tek bir amaç kalmıştır. Dev bir uzay gemisi yapıp büyük kitleleri nalinde Mars'a götüreyi kolonileştirmek. Ama sorun şudur ki hem orta kta sadece bir gemi yapabilecek kadar materyal vardır ve uc-





grup da hayatta kalacak olan fraksiyonun kendisi olmasi için ölüme savaşmaya hazırdır.

Doğayı ile oyunun amacı kendini ve hakkını mutlak güç oluşturan kurtaracak bir uzay gemisi yapmaktır. Elbette bu işi kolaylaştırmak için oyunda sadece işin maddi yönü ile ilgileniyorsunuz. Yani her bölüm öncesinde, uzay gemisinin yapımı için ne kadar kayıtlı değeri

günce benzeşimlere çalışıldığı anlaşıyor.

Ancak oyunun çok ayrıntılı grafik sisteminin olması bazı avantajlar da dezavantaj olarak da karşımıza çıkar. Kalabalık savaşlar da birimlerin seçilebilirliği, hayli zorlaşabiliyor. İçerideki birimler meydan savaşlarında ayırt etmek zor olabiliyorken bu enstanteneye biraz daha eklen-

mesi, farklılaşması, bir oyun içinde uç oyun bulunması anlamına geliyor. Görevler, teknoloji, araçlar ve birimler tamamıyla birbirinden farklı olan bu fraksiyonların her birini ayrı ayrı oynayabilirsiniz.

Güzel sonuçları sever misiniz? Biraz gerçeklerle de karşılaşmanız gerekecek. Sonuçta birisi kurtulsa da iki fraksiyon ve onun milyarlarca insanı eriyerek akma ya başlayacak kayaların, asfaltların, binanın içinde karbon arına ayrı acıları. Bu sona uğrama için, her yaptığınız hareket bir sonraki adımınızın doğrudan sıklandığı bu oyunu oynarken adımınızın çok kez düşünerek atacaksınız. Bazen bitirip kazanmak üzere olduğunuz bir bölüme yeni baştan oynamak isteyebilirsiniz çünkü bir sonraki görev de yanınızda olmasını isteyeceğiniz bazı birimlerinizi kaybettiğiniz farkedebileceksiniz. Ama dediğimiz gibi ne kadar kazansanız da bu oyunda güzel sona ulaşamayacaksınız. Milyarlarca insan ölüme terk ederek kazandığınız yaşamınız. Kırmızı bir gezegenin üzerinde siz kendinizi bir kere devam edecek. Buna da ne kadar kazanmak dersiniz artık?

Cem Şancı



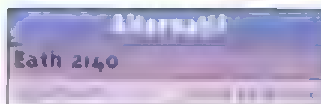
ayıracağı zor soruluyor. Zaten ayrıca da geminin tamamı anması için ne kadar kaynağa ihtiyaç duyulduğu ise devam hatırlatıyor.

Oyunun grafik detayları size yaşıyan ve ölümden kaçmanın için harıl harıl çalışıp savaşan bir dünyayı hissetrebiliyor. Öyle ki fabrikalarda çalışan araçların küçük kutu arka dırpanalara tasdığını seçebiliyorsunuz. İnsan almak için haim usunu doğrudan bir tankın içine ayarlarına sahip olabiliyorsunuz. Pek çok ayrıntı ile oyunun gerçek yaşama olabili-

diğini düşünün, gerçekten görüyorcası bir görüntüyle karşılaşacağınız emniyetli biriniz.

Ne çorbası yapalım

Oyunun güzel bir yanı Warzone 2100'de olduğu gibi, yeni bir silah veya araç tekne dışı geliştirildiğinde araştırma merkezinde, hangi silah hangi kaporta ile kullanmak istediğinizi belirleyip, kafanızda göre farklı amaçlar için optimize edilmiş araçlara ulaşabiliyorsunuz. Surekli okuyucularımların bilerek, oyunlarda olabildiğince seçimlerinizi oyuncuya b-



Grafikler

Detaylı ve yoğun grafikler ilk başta etkileyici görünse de kalabalık çatışmalarda kanışıklığın bir numaralı sebebi oluyor.

Ses ve Müzik

Herşeyin yerli yerinde olduğu bir konuyu olsa gerek. Oynarken ne eksiklikler çıkıyor, siz ne de "vay" diyorsunuz.

Oynanabilirlik

Her birim kendine göre zorluk anı ve kolaylık anı var. Ama seçtiğiniz birim göre oyunun değişimini bizimizde fayda var.

Atmosfer

Oyundaki en sağlam değerler atmosfer kendimizi kaptırmanın çok kolay ve bir kez bıraktığınız mı ölümlerde ilki daha var.

LEVEL Notu

83

KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

HANDKERCHIEF

Yapım: Saygı duyduğum kendilerine
Tür: Platform

Level Puanı: 67

Lem nings'i birsiniz sanırım. Küçük vücutlu beyinli bu yaratıkların her birinde ki tehleke erdeni kolaylıkla çözen ve bir hediye götürdüğünü zannettiğiniz hoş bir oyundur. Bu oyunun beklenilen kadar hoş olmaya yetmeyen ve kısa kısıya addığımız bir oyunu uzun uzun incelemeye has ayınca bir de gördük ki, o ne muzikler, o ne sürükleyici, o ne heyecanlı, o ne sinematik, o ne tatlı bir oyun. Ya Rabbi benim için ne yapıldığını, su emiği, görünümü, oyunu bu kadar sinematik kadar tatlı olabilir mi? Bu kadar sürükleyici olabilir mi? Ağzımız açık kaldı.

Çok basit, başlangıç videoları bile olmayacak bir oyun alıp, komedi filmi kadar ilhamlanmış bir tank bir eve atıp edip kartktan sonra, üzerindeki donu ve elindeki silahla, e sinirlenip dışarı çıkan bir adamın kocaman bir orduya delmesi, bu arada karşı karşıya düşman askerlerinin, sendi tarafına çekip küçük bir ordu kurmasından ibaret oyunun müzikleri gerçekten gaza getiren. Rock tarzındaki müzikler her bölümde değişiyor. Silah sesleri faan de ahim sahim değil. Aadamların zıyırırken veya vurulduklarında da komik sesler çıkartıyorlar. Ama bütün bunlar bu oyunun eğlenceli olmasını engellemiyor. Kaldırın.

Bu arada aslında Kısa Kısa'nın diğer bölümlerinde değinmek istediğim bir de Serpili problemimiz var bu ay incelemelerimizde yaptığımız yorumu son anda gördüm ki anadığım kaddar ile bir hatun benim kadın düşmanı olduğumu sanıyor. Yazıya müdahale etmedim kendisi ne o an saygımdan ama aklınızda bu olsun arkadaşlar, bu dergideki ben ne de başka bir insanın ırkları, renkleri, cinsleri ve ya başka tankilleri, bir ay önce kimseler değildi. Böyle prova konyonlara gelmeyeceğimizi unarız. Elbette hepimizin ve mutlaka sizin de, kimi zamanlar kızıp, ofkelehip, biktım bu kadınlardan, biktım bu esmer insanlardan, biktım bu kara kıldardan,



biktım bu şeyyar safi kıldan" diye biriniz de ilim? Tamam. Konu kapandı. Diğer yazıya geçin. (Cumhuriyet'ten hoş, atıyorsunuz oyunu oynayın.)



DIGITAL MAKEOVER

Firma: Sakma bana öyle kocaman kocaman
Tür: Gözlerin koyun, göğüslerin kuzu gibi

Level Notu: 0

Yun! Bu kadar da olmaz. Birkaç ay önce kendi aramızda bir muhabbet çeviriyorduk. Gai ba birisi bir yerde "boy e giderse yakında oyuncak bebeklere makyaj yapmay da oyun haline getirecekler" yazmış. Konuşup konuşup gıyorduk. Şimdi bir oyun olsa, kızlar bu oyunu alıp üzerinde deşmiş makyaj, mücelleri donese falan dıncı diyorlardı. Sonra bir baktık ki düşündüğümüzü yap-

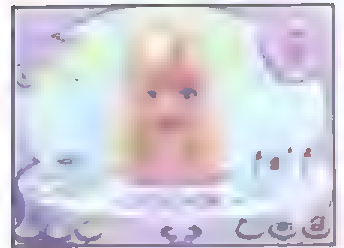
cık kızlara, makyaj, q bi sahtekar bir mantığın öğretilmeye çalışılması oldu. Nazık bir konu, sakın yanlış anlaşılmasın. Makyaj, n qü nah o dugu falan dıncı dıncı tartışmalar bizi ilgilendirmiyor. İşin özüne değinmek istiyoruz. Makyaj, aslında insanların birbirlerini ve kendilerine duydukları saygının bir ifadesidir. Gün içinde temiz giyinmek, hoş kokmak qü bi. Başkalarını görüntünüzle ve doğa ya da değı hoş olmayan



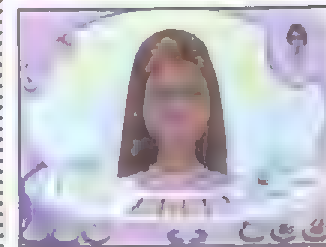
koku arınızla rahatsız etmemeye nezaketinin bir ürünüdür. Temiz giyinmek, kokmak, yan bakım olmak gerekir sosyal yaşamda. Ama bunlar belki bir yasin üzerindeki insanlar için

miş biris. Hem de ne oyun yapmış. Aslında bu bir oyun da değil. Bir makyaj tanmin etme programı. Yan kendi resminizi bilgisayarla yüklersunuz ve üzerine makyaj yapıyorsunuz. Böylece hang renklerin yüzünüze qıttığın o çebiyorsunuz. Bzce gayet yararlı bir program. Ama bize yun dedirten işin içine oyuncak bebekleri de katmış olmaları. Yan küçük kızlara bu programı sata bilmek için, öne küçük çaplı bir oyun ekemişler. Zaten programın tümü küçük kızlar için hazırlanmış bir oyun gibi duruyor. Ama burada iğmiz çeken, daha mni-

geçerli kuralardır. 6, 7 yaşındaki küçük çocuklar henüz ne makyaj yapmay gerektirecek kadar çirkin değildir ne de deforme olmuşlardır. Küçük bir çocuğun masumluğu onu yeterince güzel



yapmaktadır. Ama sanırım makyaj piyasasındaki artan rekabet artk hanımların makyaj yaşının düşürülmesini gerektiriyor. Yoksa önce ruj, önce alık, önce fondoten kime satılacak. Bu adamlar yakında erkek ere de fondoten kullanılmaya başlayacaklar ben esas ondan korkuyorum. Yuh!



ALCHEMIST

na Baktığında öyle bana
bir hoş oluyorum şapır şupur

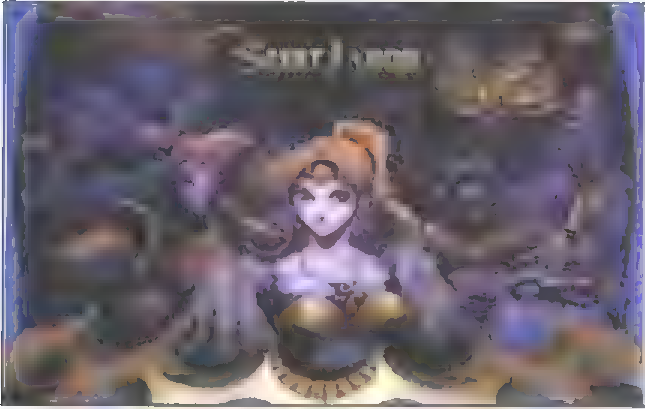
Level Notu: 100

Biliyoruz ki Diablo 4 bir
kaç gün önce çıktı o za-
man bu Diablo ve

Warcraft taklidi oyunu daha faz-
la tanıtmaya çaışmak a zaman
o durmuyelim di mi? Daha
önemli bir konu var arkadaşlar.
Bil yorsunuz Sinan askerde. Şim-
di bu adam, bunca yıl oynanla-
rı yaşmaya alışmış, askere gide-
ceğ son gün bile şirketteki in-
sanlar onu uğurlamaya geldi-
lerinde nasasına kadar oyandığı
oyunu terkedemediğin yenn-
den bile kalmadan öldü. Seccun

şinde bizimle net üzerinden Co-
unter oynamaya devam edebili-
yor.

Ayrıca Sinan askere yolladı-
mız akşam, muhabbet masasın-
da grafiker Gokhan'ın küçük
top atan tabancasına dergi bina-
sının altından geçenler vurmak
konusundaki fantezişni açıkladı-
ğında, derğinin bir kısmı bu fikre
karşı çıktı çünkü 4. kattan aşağı
düşecek olan şani bilye, hedefe
vardığında yer çekiminin de et-
kisiyle namludan çıkış hızından
çok daha hızlı olacaktı ve bu du-



sonra konusuruz" diye herkes
başından savuşturan bir adam
nasıl oluyor da orada oynuyor
dayanabiliyor diye düşünüyor-
sunuz di mi? Hemen açıklayalım.
Elbette, sevdiğimiz bir arkadaş-
mızı böyle bir durumda oynasız
brakamazdık. Gitmeden önce
ona özel bir gözük yaptırıldı. Bu
gözük, şu "gerçek ya arılar" fil-
mindeki gibi üzerinde minik bir
ekran olan özel bir gözüktü. Ay-
nı zamanda da içinde kablosuz
bilgi sayar bağlantısı sağlayan bir
sistem vardı. Şimdi minik bir cep
bilgisayar, sayesinde geceer ya-
tahnede herkes uyuduğunda
o gözlüğündeki özel ekran saye-

rum masam insanları yara an-
masına yol açabirdi. İşte bu tar-
tışma sonunda geldi dayandı. fi-
zik kuralları tartışmasna dondu.
Eğik atış, yatay atış, dik atış, v-
m-kuşvetlerin bileşke en der-
ken yaklaşıklı saat boyunca fizik
muhabbeti yaprak geçirdik. Si-
nan'ın son gecesini. Ve adam as-
kere gidip Havanc oldu. Yaklaşık
uç ay kadar eğik atış yer çekimi
lık hız gibi fizik terimleri ile boğuş-
sup kafay yedi. Şimdi hepimiz
vicdan azabı içindeyiz çünkü s-
v dedi son gününde de bizden
de farklı bir şey dayamadı zavallı.
Ama çok da güldük bu arada
aramızda kalsın. MUAHAHAHA-

HAHA) Neyse yakın
da doner, olay an-
onun ağızından din-
lerseniz bir de. Olay-
mız bu. Oyun hak-
kında bir şeyler duy-
mak istiyorsanız şu
kadarını soy-
leyeceğim. HANG
OYUN?



THE MONKEY WRENCH CONSPIRACY

Firma: Çünkü pirzolasıdır en sevdiğim kısmı
Tür: Bir koyunun ve de kuzunun.

00

Simdi o ayımız
İstanbul'da. Oyunun
amaçtı oyunculara 3D
oyun ardere im öğretilen
y öğretmek. Yani bu
oyun 3D bir in' yap-
mak isteyip im'le-
eme yapmayı becere-
meyen insanlar için ya-
pılmış. Gerçekten görü-
bir kibi. Sanız bu se-
ne içinde en milyon

satarak satış rekorları kırar. MU-
AHAHAHA. Nesiniz n'um si'ne
birim öyle. Bu Ne sanın y-
nuz siz Sinan'ın gittiği yerler
miz. 3D sanatımız yoktu. Butce-
mız da azdı. Doğru düzgün bir
oyun yapamadık. Biz de oyunun
adını böyle değiştirdik. Sanki
n'ize ke böyle kötü bir oyun yap-
mışız çünkü esas amaçımız insan-
lara 3D modellemeyi öğretme-
mişiz. Bu görünmek istediğin
belki acıyıp oyunu alan birke-
tan oldu. Bu ne laşışızlık. Bu ne
zindan bimezlik. Alandan oynadı
bakmak için k'yüklediğimizde he-
men screenshot alınılmıştır. De-
min uyarı mayıp CD' de parça-
ladım büyük bir zevkle. Bu aşama-
dan sonra screenshot da a'na
y'aktım. Oyun destimlenliğinin
insanın aklını yitiriliğine daha
çok nanıyor. um artık. Annem her
zaman "Yav'ım yazar o ma tut-
bolcu ol. dileceğ olan mesle-
para kazanmın. idim olursun.
Evde beni biraz da a'na n'ın ama-
nın. Pardon si'ye. Ya'na olup,
s'ine oluk. O'unca kamin m. do-



yaCak? demist. Din ememistim.
Bir dana dünyaya gelecekt olur.
sarı ben de futbolcu olucam. Var
mı miraz olan? Bu arada yazarlık
cedim de eskiden, 6 yaşınday-
ken, sokaktaki bir enk ağına tas-
atıp enk düşürmeye çaışan arkadaş-
da ara ozenip ben de ağaca tas-
atınca altı gini tas bir arabanın ça-
mını kırmıştım. Arabanın sahibi de
babama gidip oğlunuza biraz enk
aldım demist. Rahmetli babam da
mudağa gidip buzdolabına bak-
mıştı. Evde enk kalmamış oduğu-
nu görünce b'ni kibi çarşıya n'ip
ark'ilek k'raz, sebze falan f'ran-
almışlık fırsattan istifade. Bu arada
sabahları okula gidip ge'irken de
dikkat mi çekmişti, o adam da
arabasının bir dana enk ağacının
yanına park etmemistim. İşte
ben de her araba park edişimde
bunu hatırlarım ve etrafta enk
ağac olup olmadığına bakarım.
Baska bir firama velod'n de
benim camı kırmasını istemim
doğrusu.

Cem Şancı





PARASİTE EVE 2

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Action

Web: www.playstation-europa/medevil2.com

Silent Hill ve Resident Evil türü oyunların playstation'ında büyük ilgi gördüğü ve peşlerinden pek çok benzerinin sürüklediği kesin. Aynı şekilde Parasite Eve 1, RPG'e adanmış bir venture'u harmanlayan bir oyundu, oysa ikinci oyun'denlerin başarısını ve kendilerini de geride bırakıp belirgin bir şekilde action-adventure'a kaymış. Aslında bakarsanız hiç de fena olmamış, çünkü... Bir saniye, usule göre önce öyküyü anlatmanın gerekmiyor mu? Neden, bir kerecik de öyküyü yazının sonunda anlatmak olmaz mı? Olmaz, kuralları biliyorsunuz! -Peki tamam kurallar, kurallar

Eğer bu ara...

İk oyundaki mitokondriyal deneylerin... Mitokondriya n'apar? Hücreye enerji sağları! Afetini devam ettiriyor! dehşetini üzerinden üç yıl geçmiştir, bu arada n'atek tük vakalar rapor edilse de çarçabuk gözden kaybolmuşlardır. Tam bu işin sona erdiği düşünülürken 9 Eylül 2000 tarihinde moeller şehrinin en ünlü gökde nlerinden Acropolis Tower'da bir grup mitokondriyal deney ürünü yaratık (neo-mitochondria creature, yani NMC) görüldü. O akşam gökde ene bir SWAT ekibi gönderilir, ancak ekiple bağlantı kaybedilir.

Canlıdan saldırıma ya geçilir, bu kez de helikopterler patlar, bakarlar bir tufan olmaz, FBI en

yeni bir idarenden bin olan MISTe (Mitochondria Investigator and Suppression Team-Türkçesi ise Mitokondri olayını soruşturma ve baskılaması) görev verir. Gelin görün ki polis de

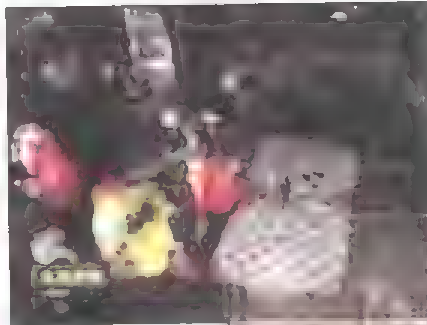
partmanından ayrılmış sevgili kahramanımız Aya Brea da MIST adına çalışmaktadır. Ancak o da m tokündür deneylerinin etkilerinden nasırlı almış ve bazı özel güçler kazanmıştır.

Oyun boyunca Aya'y yöneterek hem insanlığı önüneze çıkan yaratıklardan arındırmaya, hem de bulmacaları çözerek görevini sürdürmeye çalışacaksınız. Tabii size yardımcı olacak bazı karakterler de bulunuyor. Bunların başlıcaları bay pompa tüfek bay M4A1 ve bay bomba fırlatıcı Şaka şaka, oyunda silahlarınla yalnız değilsiniz çeşitli boomer de NPC'ler de size yaratıklarla olan savaşınzda destek verecekler.

...başlıklar olmasaydı...

Parasite Eve 2 de ilk oyunun aksine rakiplerinizi haritada görüyorsunuz. Eğer siz onu daha önce fark ederseniz ilk vuruşu yapma hakkı da sizin oluyor. Yok, dışınız göre değilse fark edilmeden kaçmanız da mümkün. Size veren radar sayesinde gizlenmiş yaratıkları bile tespit edebilirsiniz. Eğer yaratıkla göz göze gelerseniz ekranda siyah beyaz birisik parlaması

siz dövüşeceğinize dair uyarıyor ve ger çek zamanlı bir çarışmanın işine girer.



yorsunuz. Savaşmaya başladığınızda silahlarınız kullanılabileceği gibi, parazit enerjinizi de kullanabilirsiniz. Parazit enerjisi, oyunda büyük yer ne geçiyor ve yaratıkları nasır vermek ya da kendinizi iyileştirmek için kullanıyorsunuz. Parazit enerjinin kullanmak için MP'nin zden (Mitokondriya puanı) harcamak zorundasınız. Parazit enerjiler iyiden gelenmiş. Etkili olanları kullanmak uzun sürerken acil durumlarda daha düşük güçte ama daha hızlı kullanılabileceğiniz enerji

enerjiler ile çevrenizi saran dumanlardan da kurtulabiliyorsunuz. Oyunda dört element var ve dört elementin her birini farklı parazit gücü çeriyor. Bu güçleri de en fazla üçüncü seviyeye kadar geliştirebilirsiniz. Aslında her elementin bir adet daha gücü var ama bunlara ancak oyunda gizli bir esya bulursanız sahip olabilirsiniz.

pek çok şey...

Parasite Eve 2 de ilk oyundakı gibi seviye atlamıyor onun yerine exp (Experience point tecrübe puanı) kazanıyorsunuz. Exp, parazit güçlerinize yenilerini eklemeye ya da var olanları geliştirmeye yarıyor. Geliştirdiğiniz güçler hem daha etkili oluyorlar, hem de onları kullanırken daha

az MP'ye gereksinim duyuyorsunuz. Kimi zaman yeni bir güç öğrenebilmek için bildiğiniz eski bir taktik nesni unutmay

er seçebilirsiniz. İşte ki silahlar yalnızca karşınızdaki düşmana hasar verirken bazı parazit

da seçebilirsiniz. Belki bir yerdeki tüm yaratıkları ortadan kaldırdığınızda se exp, BP (Bouny point odu puanı), bir miktar HP (nit



JACKIE CHAN STUNTMASTER



Ozellikle video denilen aletin yaygın olduğu günlerde (off), bu ay amma da nostalji yaptım! Jackie Chan'ın besime sınıfı ancak seyretmesi pek eğlenceli filmleri mesurdur. Benim de Jackie Chan'la tanışmam "Kartal Göğesi" adlı filmle olmuştur. Filmde "Yılan Yumruğu" tekniğini bilen son usta, bu tekniği Jackie Chan'e öğretiyordu. Film sonunda Jackie yılan yumruğu ile kendi cadı olan kedi pencesi tekniklerini birleştirerek başkötü adamı yeniyordu. Herhalde o filmi sekiz dokuz kez seyrettim. Simdilerde ise özel kanallarda bol bol Jackie Chan filmine rastlıyorum. Tavsiye ederim, dövüş filmi

lerine meraklı olursanız bile keyifle seyredebilir. Bu adam haddiye kadar çok tehlikeli değil, ama bir tek kullandığı silah budur. Silahsız bir karakterdir. On beş dakika sonra hemen her şeyi bıraktığınız gibi devam ettireceksiniz.

Bir sıçrarsın çekirge...

Jackie Chan Stuntmaster da bir Jackie Chan filmi değil, tüm öğeleri içinde barındıran bir oyun. Zaten oyun başından sonuna filmi izliyorsunuz. Her bölümde bir şeyler oluyor.

Yorsunuz Jackie, büyükbabasının kötü adamlardan kurulumak için yemini yediği Çin okantasından uçarak çıkıyor. Kutuların üzerinden atlıyor, tekerlekli çöp tenekeleri üzerinde hızla bir yokuşluk yapıyor ve yere indiğinde kontrol ediyor. Jackie'nin filmde yaptığı tüm hareketleri yapabiliyorsunuz. Saniye var. Saniye tekme ve yumruklar, yularanma, duvarlara kışup adamın arkasına düşme, dahi neler neler. Bu hareketler kanştırarak yeni kombolar da geçirebiliyorsunuz. Mekan üç boyutlu ve oynanış tarzı da Final Fight gibi eski erle-dövüş oyunlarının animasyonunu alıyor. Ancak tahmin edeceğimiz gibi daha çok platforma ve akrobatik hareketlere yer veriliyor.

İki sıçrarsın çekirge...

Bilirsiniz Jackie'nin uç kapalı buz dolapları bile dövüşme yeteneği vardır, oyunda bulacağınız silahlar da bu nedenle bıçak, tabanca değil. Onun yerine süpürge sopası tava, hatta çığ balık ahlakları yapıyorsunuz. Arasıra orijinal Jackie Chan filmlerinden alınmış ya da oyun için özel kaydedilmiş sesler de duyuyorsunuz. Örneğin

klasik Chan replikleri, "Bea istemiyordum", "Canınızı yakmayayım", "Bugün şans günüm!" ve en iyisi yere serilince "Kes Hastaneli" oyunda bolca yer alıyor. Yine filmlerdeki belirsiz mekanlardan Çin okantası mutfağı, fabrika çatı tepeleri, karsınza çıkacak ve elbette meşhur kova a maca sahnesini de eksik kalmayarak. Her bölümün sonunda dövüş tekniğini gözde bir puan alacaksınız. Bir de her bölümde toplamınız gereken on adet kırmızı ejder var.

Her bölümün sonunda bir adet altın ejder bonusu kazanıyorsunuz ki bu da gizli bölüme ulaşmanın anahtarı. Ama bu on ejder toplamak özellikle eski bölümlerde hiç kolay değil. En ufak bir hatada kendinizi ejder es geçirmiş buluyorsunuz ve geri dönme şansınız da olmuyor, aman gözünüzü dört açın!!

Patron, bu adam üçüncüde de sıçradı!!!

Jackie Chan Stuntmaster'ın en zor bölümü, "The Final Fight" bölümü. Bu bölümde Jackie Chan'ın en güçlü ve en hızlı haliyle karşılaşacaksınız. Leste k boyes, oyuna çok da



zer dövüş oyunlarına göre avantajlı klan da hep aynı hamleleri yapmak zorunda kalmamalı. Yalnız ek-ciklik oyun için de çok başanırken bölüm aralarında yüklemelerin uzun sürmesi büyük handikap. Tam gaz çatı cota çıkmışsınız, bölüm geçerken bir anda hızınızın kesilmesi, noy de-ğil. Ustelik suya düşme fa-

lan gibi keskin ölüm getiren durumlarla tekrar başlamak için yine aynı yükleme sürecini göze almanız gerekiyor. Belki oyun sistemi üzerinde biraz daha değişiklik yapıp ileriki bölümlerin kendini tekrarlamasını önleyebilirler. Ama bu hayale de pek çok alternatifinden daha önce.

Arkadaki müzik Jackie'nin bildik konuşmalarıyla sürekli koşuşturmaca ve kılınze kulanağına bir tür türlü akılcı edevatla kaskı bir Jackie Chan filmi maksade her mize gelmiş.

Her bölümün sonunda bir şeyler oluyor. Çekirge bir oyun. Düşünce güzel, yapılamama beki biraz geliştirilmeye açık ama, amaya değer!

Gökhan & Batu



halı sevimli bir hava katmış. Yaptığınız hareketlerin Chan'ın motion capture ile dijitalize edilmiş gerçek hareketler olduğunu da söyleyebiliriz. Zaten oyunu bu-

Grafikler

Demek ki çok fazla pikselden de marulern hoşuna gidecek sayılar yapılabiliyormuş, bunları karp çıkardır ama ben begandım.

Ses ve Müzik

Orijinal seslendirme üzerine hareketli güzel müzik. Daha ne isterim ki?

Oynanabilirlik

Her platformda olduğu gibi yine teklis sürün olunan bölümler mevcut. Dert değü geçilir ama şu yükleme olmasa!

Atmosfer

Bir Chan filmi seyretiliyorsanız sinema hissi vereceksiniz. Kesinlikle tam puan!

75 LEVEL Notu

LEGEND OF MANA

Yapımcı firma: Universal Studios

Dağıtım: Dark Horse

Türü: Arcade RPG

Suattırdı, kimere arıladı, geliyor arkadaşlar! Pek işleri kolaylaştırdım. Fina Fantasy diyelim, yaa hemen kaçkan eğer in sayısları vardı. Aslında Seken Denetsiz, o anında Fantasy serisinin son oyunu. Eğer Legend of Mana, aslında onun önceki oyunlarını pek de büyük bir zorluk göstermiyor. Yine bir RPG, olsa da diğerlerinin komplike oyun yapısının yanında, ikna masam durduğu soyutabilir.

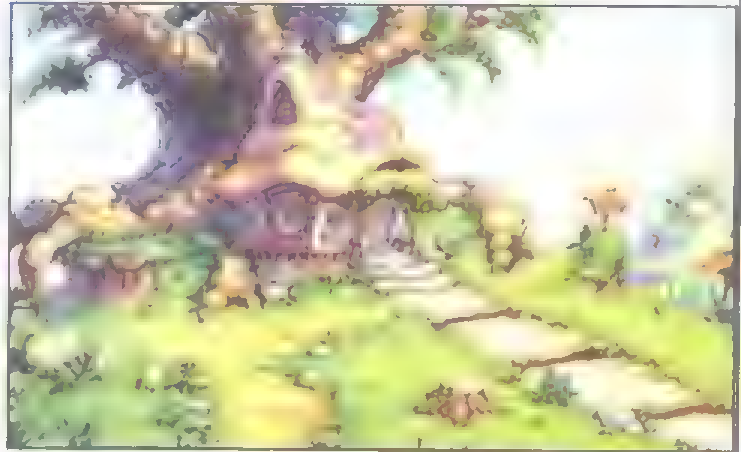
Toplanın dünya kurucuz!

Oyun büyük Fadoi dünyasında geçiyor. Se karakterinizi seçerek başlıyorsunuz. İster Escad, ister Daena'yı seçin, amaçlarınız aynı. Fadoi, Mana tarlalarının yaratıldığı eski güzel haine çevirmek için bu Land Creation System adı bir sistemden yararlanacaksınız. Ama bu işin prensibi ne kadar basit. Burada siz bir artefact (artefact nedir?) diyene. Artefactler insan yapısı değeri, büyük nesne ve hemen hepsinin güçlü vardır. Bütün dünya yerleştiğiniz gibi oray, bir kenbre bir kasa baya, orman, ovaya dağa tısa donuşturacaksınız. Elbette artefactler ağaçta yetiştirilmedi, keremden sizin bel bir orman olarak onları kurmanız gerekiyor. Görevleriniz, bu dünyayı sizin için bir dünya kurmanızdır. Ama oyunda tırtıl

görev ve yalnızca 20 adet artefact bulunuyor. Böylece bu görevin sonunda bir artefact kaza olmayı istiyorsanız, Oduku, bu yüzden bir şanslı bir baya ya na yiyecek olabiliyor. Ama adığınız bu diğer nesne ere burun vırmayı. Çünkü Legend of Mana'nın en büyük özelliklerinden biri, size kendi bilyeleri, zımlar ya da sahne yaratma imkanı sunması. Bu olduğunuz eşyaları atolyede uygun şekilde birleştirerek yeni eşyalar elde edebilirsiniz.

Ozelleşelim, güzelleşelim!

Adığınız görevler çok çeşitli. Görevler de genellikle temerler. Bir boğey kesme gibi, onu



bel bir sıralı daında zamanık sağlıyor. Secebilirsiniz. Eğer beliyetenekele nizi sık sık kuşları, siz onları geliştirip daha çok

beli getirebilirsiniz.

Oyunun size sağladığı bir diğer serbestlik de görev amaçlı. Görevler zamanlarda seze meyve yetiştirme, evleri, mükemmel canavar yakalama ve da kendinze bir gölem yapma gibi faaliyet

da. Oyuncunun size dövmes olasılığı oldukça yüksek.

Eksik olan aslında rağmen şirin bir boyutlu grafik yapısı. Aslında tam bir boyut değil, Fina Fight tak gibi sağı yukarı kayabiliyorsunuz, ve güzel müziklerle oynanabilecek bir oyun. Belki Fina Fantasy kadar uğraştırma, yani bir RPG oynamak ya da tırtı yumuşak bir grı yapılmak isteyenlere.

Batu & Gökhan

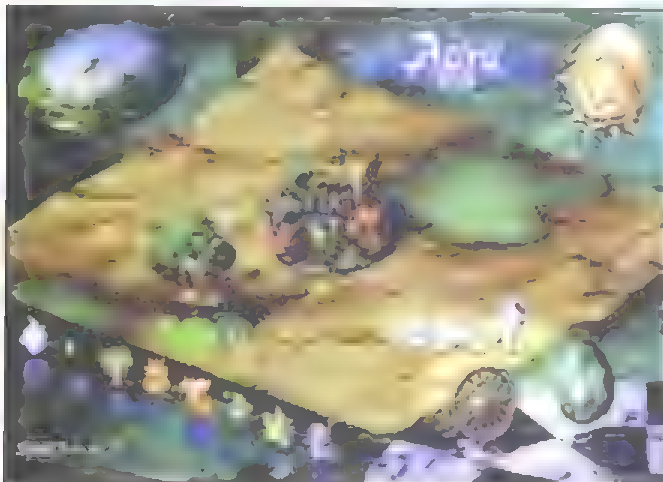


güzel bir dünyaya bir son adımı da yeni per dönmed. Ancak karakterinizi seçtiğinizde, birleştirilebilir. Oyuna renkleri, bir karakterin güçlü, adabablı, sırtında, savunma vs. ve diğer adet skiz/buyskiler.

de solumen, st. her RPG de o menüde bir çok. Hem çeşitli bir görevler.

Göreve iki, göreve iki!

Ancak Legend of Mana'nın bir özellikler var. Bunlardan oyunun görevleri birbirlerinden bağımsız. O halde ve düz bir oydu. Akşın bulunmaması. İçinde bir RPG de bulunmaması gereken. İkinci oydu bir gün bulunmaması gibi oyunda oluşturdunuz yetmişleride birbirlerinden bağımsız duruyorlar. Hepsini birleştirince tamamen etkisiz bir dünya oluşması gerekiyor ortaya çıkıyor. Üstelik ikinci oyuncu desteği de tuhaf tasarlanmış. İkinci oyuncuya ancak görevlerde yanınıza adam adığınızda ihtiyacı oluyor. Bu karakterler de gruba bir girip bir çıkarak için yanınız



Grafikler

Sevimsiz. Arada bir keskin poligonları yorulan gözlere nın geliyor.

Ses ve Müzik

Orkestra eşliğinde gerçekten güzel müzik dinleyeceksiniz. Oyun bu konuda adal.

Oynanabilirlik

Görevlerin birbirlerini tekrarlama sınırlı gelebilir, ara sıra tatil yapip kendinizi geliştirmeniz gerekir.

Atmosfer

Harikaların oyunun atmosferi hoş bir tavırla var.

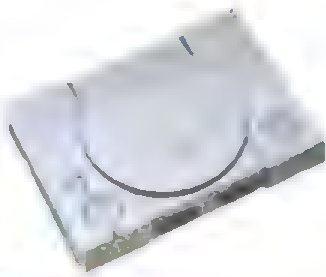
LEVEL Notu

71

- Oynanabilirlik
- Oynanabilirlik
- Memory Akademi
- Akademi (oyunun desteği var)
- Dual shock desteği var
- Link desteği: yok
- Mouse desteği: yok
- Oynanabilirlik desteği: yok
- Akademi desteği: yok
- Oynanabilirlik desteği: yok



CONSOLE MASTER



Memaba değerli arkadaşlar. Hemer söylemek istiyorum. Geçen k sayıda Console Master'ın yayınlanması sebebiyle andırın. Bu kaldırılması birası değil. Matrisin köşeniz birkaç küçük teknik aksaklığa tesim oldu. Sağık olsun diyorum ve bu ayki Nuriye'ye yazı ile tanıştım. Gülüştüm ve Parolide Atam programınıza basıyordum. Ben sizler çok özledim, peki siz beni vorken kendinize iyi bakınız mı? Hadi bu zaman bu ayın ve meğnin tarihini düşünün. Sozu uzatmadan Resident Evil 4'ü Raccon'da zıncı bazama. Hep nize kolay gelsin ve afiyet olsun. Tarif dört k saktır ve titresimle beraber yazıyı yaptır.

RAM KODLARINA DEVAM

Geçen bölümümüzde sizlere oyun ram kodları ile ilgili yazıyaşer vermişim. Bu sefer söz verdiğim gibi biraz daha ayrıntıya gireceğim. Bu yazıyaşer yüksek müzik ağırlıklıdır. Anıak eğer ram kodları ile ilgilenmiyorsanız yazının bu kısmını atlayıp "Okurdan Gelenler" başlığında okumaya devam ediniz. Çünkü bu açıklamaları anlamak için biraz zıncı gerekir.

Önceki ksa bir hatırlatmaya geçelim. Ram kodları makinenizin hafızasındaki bilgilerin adresini değiştirerek, program (oyun) üzerinde değişiklikler yapmaya yarayan kısıtlıdır (bkz. Nisan CM). Gelelim bu kısıtlı joker komutlarını tanıyalım. Joker Command Adresleri, ramdeki belli pozisyonlar

olan bu kodlar, joystickteki bir düğmenin basıldığında işler ederler. Böylece siz bir ram kodunu joker komutu ile birleştirir ve sadece istediğiniz bir düğmeye basıldığında aktif hale geçmesini sağlayabilirsiniz.

Joker komutların kullanılması sebebiyle demo arda veya yukleme ekranlarında meydana gelen kilitlenmeler önlemek olabileceği gibi sadece istediğiniz anlarda kodları aktif hale getirmek de olabilir. Böylece kodların sebebiyle olduğu yanlış bilgilerden kurtulmanız mümkün. Sonuç olarak amaç, kodları bir düğmeye dokundurmayla aktif hale getirmek.

Bütün oyunların joker komutları vardır, fakat bazıları normal olmayan veya ters joker kodlarıdır. Biz normal ve ters Joker komutlarının basarak işlerlerini anıladığımızda veriyoruz zaten.

Joker komutlarını Gameshark (Action Replay) cihazınızda

"Master Code" kısmına yazmanız gerekir. Böylelikle cihazınızın işaretlediğiniz tüm kodları bir tuş ile aynı anda çalıştırabilirsiniz. Joker komutu Master Code'a yazılmadığı takdirde sadece kendinize yazılmış olan kodu çalıştırır.

Peki bu kodları nasıl kullanacağız şimdi? Anlatayım. Eğer joker komutları Master Code kısmında değilde normal kısıtlı olarak kullanacaksanız, çalıştırmak istediğiniz kodun nomeni üzerine yazmalı ve hangi düğmeye kullanmak istediğinizi de son dört basamakla belirtmelisiniz. Bunun için son dört basamağıta yerine yazmanız gereken düğme kodlarını bilmeniz gerekir. Quantity Digits Bu kodların ve düğmelerin listesini bu sayfada bulacaksınız. Eğer Joker komutunu Master Code kısmına yazarak kullanacaksanız, normal kodların üzerine eklemenize ihtiyacınız olmayacak çünkü zaten işaretlediğiniz tüm kodlara etki edecek.

Quantity Digits	Çalıştıracak düğme
0001	L2
0002	R2
0003	L1
0004	R1
0005	Üçgen
0006	Yuvarkak
0007	X
0008	Kare
0009	Select
0010	Start
0011	Yukarı
0012	Sağ
0013	Aşağı
0014	Sol

Coklu düğmeler, Select+2 şeklinde kombinasyonlar kullanmak isterseniz iki kodu onaltılı sistemde toplayınız ve bu şekilde kullanmanız yeterli. Örneğin Select'nin kodu 0100 ve L2'nin kodu 0001'dir. Toplamı 0101 olacaktır ve bu şekilde çalıştırıldığında ikili olarak basılmasını gerektirir. Daha karmaşık işlem için matematik kitabınıza bir göz atmanız gerekebilir.

Quantity Digits	Çalıştıracak düğme
0100	L2
0200	R2
0400	L1
0800	R1
0005	Üçgen
2000	Yuvarkak
4000	X
8000	Kare
0009	Select
0010	Start
0011	Yukarı
0012	Sağ
0013	Aşağı
0014	Sol

Peki bu kodları kullanabilmem için bir örnek gösterebilir misiniz? Tabii ki gösteririz. Diyelim ki evinizde herhangi bir oyun için bir otomsuzluk kodu var ve bu kod 8012C04C 00AA. Joker komutunuza se 00012876 7777 ve bu normal bir joker komutu. Ayrıca yazınızda Select hiçbir işe yaramıyorsa, şte size lütfen Quantity Digits listesine kısa bir göz attıktan sonra Select'in normal değerinin

0100 olduğunu hemen anlayabilirsiniz. Bu 0100 değerini joker komutunuzdaki 7777 şeklindeki son dört haneye yazacaksınız. Şimdi yazacağınız kod şu olacaktır.

Don't 2876 - 0 00

80 2C04C - 00AA

Şimdi bu kodu atıken oyun çalıştırıldığında, her select tuşuna basıldığında enerjiniz maksimum olacaktır. Veya Select'e basıldığında oyununuzda hiç enerjiniz gitmeyecektir. Diğer bütün oyunlarda da bu mevzu aynı şekilde geçerli olacaktır. Soru olarak her oyunun joker komutunu bulamayabilirsiniz. Normal kodların içinde bulunduğunda da kodların geneli ke birleştirilerek vermiş olduğunuz fark edersiniz. Bu bilgileri kullanarak basacağınız düğmeye değistirebilirsiniz.

OKURDAN GELENLER

Haaaa, hakın burası yer. Artık sizlerden gelen ilginç ve ya seyar bilgilerle de burada yayınlıyacağım. Şte bunların ki Gülnarhan Muharremoğlu isimli okurdan kendi yaptığı ram kodları.

800992C8 FFFF

800992C8 00FF

800992C8 0300

800992C8 0005

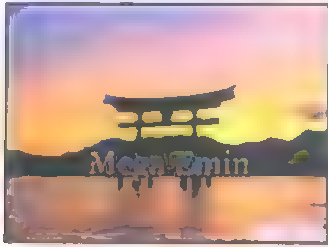
F0 0AA5C8 000800 32

800AA6DD 0012

800AA6DD 00 3

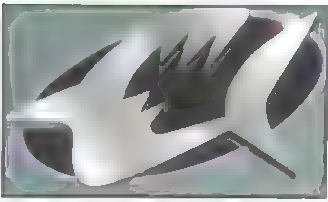
Bu kodları Tekken 3 Japonca versiyonundaki karakterlerin eylemlerindeki hareket eden parçaları çıkartıyor. Örneğin X ayağıyla start tuşuyla seçip ikinci maçla yukle me ekranında R1'e basıp maç başladığında bırakarak kız aletek sızdırabilirsiniz (fanteziye bakarmışınız). Anna Linchi maçın yüklem ekranında yaparsanız oyun çok ona göre. Kendisi bu kodu bana bizzat gösterdi. Çalıştırdı. Bu arada ben bu arkadaşla tanıştım, kendisi küçük yaşına rağmen gayet bilgili ve yetenekli. Oyuna kırım yapmadığı için Action Replay'nin mi bile tanınmış. Teşekkürler Gülnarhan.

Bir de Nihat Özpınar, benim için fotoğraf montaj yapıp göndermiş.



Orada da bu yazık oluyorsa...
Güzel bir oyun...
Bazılarıyla paylaşımlar...
Bazılarında gerçekten önem verdiğiniz
bilgiler yok mu? Eğer işe yarar bir
şeyler varsa ve Console Master'da
yayınlanmasını istiyorsanız, he-
men bana gönderin mega-
emin@level.com.tr

AYIN RAM KODLARI



O kadar ram kodlarını anattın
pek ben nirden bulacağım bu kod-
ları diyenler için de artık bir liste
düzenli olarak yayınlanıyor. Yayın-
layacağım. Kodların yayınlama-
masını noktası, eğeriz oyunlar var-
sa bana bildirin. Hemen size bu
ay yayınlayacağım. İşte bu ayda ram
kodlarımız.

Gran Turismo 2 - İngilizce versiyon

■ Player 1 Nitro (Ana öğe)
pad'de sağ topa (R3) basıldığı za-
man çalışır.

000A922B 4000
800A99DE 0020
000A922B 4000
800A99DA 0020

■ Sonsuz para (kod çalışırken)
o alabilecek en yüksek miktarda pa-
raya sahip olursunuz. Save edili-
r, kapatınca aynı paraya sahip olu-
rsunuz ama azalır.

80D8FCB E0FF
80D8FCA 05F5

■ Saati durdurma (oyun kromo-
metres çalışmaz, ehliyet sinavları-
nın tamamında alınmaz abime-
remsi).

8007E8 0000
8007E8 0000

■ Çokluk kazanma (baskıma-
cı çizgiyi geçtiniz ande tırman-
ma uzun yarışlar için birbiri-
Red Bull'ı seçtiniz ve tırman-
ma oyun çokları).

000A99AC 0000
800A99AC 0000
800A99AC 0000

Colin McRae Rally

■ Zaman Eklentisi (Rally za-
manına karşı yarış ödülüne göre
çok oldu kullanarak tüm yarışları
kazanabilirsiniz).

800C607D 0007

■ Hep kazanma (Bazen zorlu
çıkartıyır).

8007BD0 0000
8007BD2 0000
0007E8 0000
8007E8 0000

■ Aracı zırhı normalden biraz
daha hızlı kırmesini ister misiniz?

8054338 0001

■ Para para para (servis para-
nız hiç eksikmiyor fakat arabalar ka-
rtasızda kullanılmıyor, sık sık bo-
zuk çıkıyor kullanıyord).

800C403 000C

Command & Conquer Retaliation

■ Sonsuz para (Allies)

000024 0000
8002A3D4 FFFF

■ Sonsuz para (Sovets)

000024 0000
8002A798 FFFF

The Need For Speed 5 Porsche Unleashed

■ Nakit sıkıntısına son

800F0104 FFFF
800BD596 0FFF

Final Fantasy VIII

■ Max Statüs

000231B6 1050
800231B6 1000
000231C1 1440
800231C1 0001

■ Otomatik HP doldurma

000231F1 1440
800231F1 0001

■ Bir dövüşte 999 exp

80001940 00E7
80078C96 05E7
80078C9B 03E7
80078C9C 0000
80078C9C 0000
80078C9E 0000

■ Bir dövüşte 255 AP

80078CE0 00FF
80078CE2 00FF
80078CE4 00FF

■ Her yerde save imkanı

800784A 0003

■ Sonsuz para

80077E84 E0FF
80077E8A 05F5

■ Zaman hep 00:00

8007804F 0001
8007804A 0000

■ Hep miter kullanma

8007874 0004
8007891 0004
80078AE1 0004

■ Draw Point (OJ select+X)

00081E8 040
8007E8 0000
8007E8 0000

■ Düşman yok

80078DF8 0008

■ Hızlı GF kullanma

80078734 0000

80078904 0000

80078AD4 0000

Not: Bu kodlar benim birarada
deneyim 2.0 kullandığımda
denenmiş ve etkileriyle dlistilmiştir.
Sizde çalışmıyorsa, sorun oyun
versiyonunuzun uyumsuzluğu ve
ya kodlarınızın versiyonunuzun
düşük olmasıdır.

TAŞINEYBİL PLAYSTATION 1'LER YOLDA...

Bir yıla "Portable PSX" resmi ge-
cecek. Yazının ekinde ise Game
Gear, GameBoy ve Neo Geo
Pocket ile ilgili resimlerinden çe-
rezel canları konulacak.

Sevgili okurlar, nanmeyceksiniz
ama bu haberi bana inenim ver-
di. (Waia bilay) E o bana birer
uzakından haber yollayınca ben
de arayıp yazmıştım tabi. Tesek-
kurler anımlar için.

Dünyanın en çok satan konso-
lu olan Playstation üreten Sony
Computer Entertainment. Anneler
sıkışık, bu kışın ve etnin heşme-
yışın, imzalı, anımlar konso-
lu yeni ve kompakt bir versiyonu olan PS
one'i piyasaya sürceğini açıkladı.
Sevdi ya yaptıkları Sony Compu-
ter'e yetmemiş olacak ki, bu kez
de gözünü Nintendo Game-
Boy'un piyasasına dikti. Playstat-
ion 1'in tasarımlar versiyonu olan
PS one'in, Japonya'da Temmuz,
Avrupa'da ise Eylül 2000 tarihini
de piyasaya çıkması bekleniyor.

Orjinal Playstation ile aynı
özelliklere ve teknolojiye sahip
olan PS one, üçte bir oranında
daha küçük olacak. Boyutlari de
halko ay taşınması amaçlanmıştır.
Bu yeni model ile beraber orjinal
Playstation in yavaş yavaş kaldırıl-
tı ve yerini PS one'e bırakması
neddeleri yor. Yeni PS one su an-
da piyasada olan 800'den fazla
oyuna ek olarak, bu yılın sonuna
kadar hazırlanacak 150 yeni oy-
nu daha destekleyecek. PS one
Japonya'da 7 Temmuz'da, Kacak
ve 15 bin (vergilen hanc yakası-
50 dolar). Ayrıca onu
muzdeksi k's Playstation
a esinin (Playstation 1, PS
one ve Playstation
2) top te eton a-
rına bağlanması
na olanak sağla-
yan özel bir adap-
tor ırtılacak. Boye-
lile milyonlarca Playstation
kullanıcısı, bilgi, eğlence ve yaz-
ım programları indirebilecek ve
hatta başkalarıyla veri alışverişini
pabirecek. Ayrıca CD-i sistem e sa-
hip ve taşınabilir olmasının bir
başka avantajı da DiskMan çivi

goreb olacak o-
ması. Yeni mak-
in formatında
Ac adaptör, çe-
rekli bağant
kabloarı ve bir
adet titresim
aile öğe olacak
e görecek.



Bu yeni Playstation'ın ilerlemesi
bununla da kalmayacak. 200
baharında PS one'e özel dizayr
bir LCD monitör piyasaya çıkacak.
B2 ve b2m gibi bir çok konsol
lutsuna 4 inç boyutundaki yeni
TFT LCD sayesinde dijital dünyası
nın zevkini her yerde yaşayabile-
cekler. Ancak aksesuarların çıkış-
tırılabilir ve ayrılmaz. İkinci su anda
bir kışın kazanmış değildi.

Dünyada bu güne kadar en
çok satan oyun konsolu olan
Playstation üreten Sony Compu-
ter Entertainment (hep tükürüyor
nima maruliden de alırtı yarı-
nı, bir konsol 73 milyon adet sat-
tırılmış yavaş yavaş yeni konsol ait
celayarı da şöyle olacak ad.

Ürün adı: PlayStation PS One

Satış tarihi: Eylül 2000

**2001 yılı için 8 milyon adet
makine üretilecek**

Boyutları: 193 mmx38 mmx144 mm

Ağırlığı: 550 gr.

Desteklenen formatlar:

PlayStation CD-ROM, Müzik CD

CPU: 32 bit RISC (R3000 custom)

Saat hızı: 33.868 MHz

Main Memory: 16Mbit

Grafik: PlayStation GPU

Grafik hafızası: 8Mbit

Ses: SPU 24 Kanal

Ses hafızası: 4Mbit

Disk sürücüsü: CD-ROM 2 hızlı

Gelecek ay Console Master'da,
Playstation aksesuarları da çok
önemli. Çiğir, yine ram kodları
ve ilginç ve ilginç bulacakları
niz. Bekle de hiç duymadığınız eğ-
lence aparatlarını göreceksiniz. Alacak
ve oyun zevkinizi dörtte katlaya-
caklardır. Ayrıca onumuzun ay-
nı çok memnuniyetini z
oyunların isimlerini en
geç 10 Ağustos

2000'e kadar bana
ulaştırın. İsteklerimi
z mümkün o-
duğunca yerine
getirmeye
calışacağım.

Ağustos'a kadar ken-
diniz iy bakın ve beni özleyin
anacım. Bye-bye-e-e-e-e-e-e-e

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



KKND 2: KROSSFIRE

İyi bir RTS'ye kim ne der?

KKND 2 Krossfire oyununda seçebileceğiniz üç taraf ve buna bağlı olarak yapmanız gereken tonla görev var. İlk ay sürecektir olan bu stratejinin ikinci Survivor görevlerini ve Evo ved görevlerinin bir kısmını anlatacağım. Gelecek ay ise Evo ved görevlerinin kalan kısmıyla Series 9 görevlerini bulabileceksiniz. KKND 2'deki görevler için bir görev ağacı oluşturulmuş, bir görevi tamamladığınızda ona bağlı olarak seçebileceğiniz bir veya iki tane görev olabiliyor. Size oyundaki tüm görevleri açıklamak yerine, iki görev seçimi olan yerlerdeki görevlerden yalnızca birini açıklayacağım. Böylece sahip olduğumuz yer en verimli şekilde değerlendirilmiş olacaktır. Anlaşılması kolay olsun diye tüm birim ve bina isimlerini İngilizce yazdım. Strateji köşemi ze Survivor ile başlıyoruz.

SURVIVOR GÖREVLERİ

Binalar: Outpost (1500), Barracks (400), Machine Shop (800), Power Station (2000), Armoury (500), Research Lab (700), Repair Bay (500), Drill Rig, Solar Collector (1000), Thermal Exchanger (2000)

Piyadeler: Machine Gunner (100), Technician (100), Grenadier (125), Flamer (200), Rocketeer (200), Kamikaze (250), Laser Rifleman (250)
Araçlar: Dirt Bike (200), ATV (300), Mobile Derrick (1000), Hover Buggy (500), Anaconda Tank

(800), Oil Tanker (1000), The Enforcer (1250), Juggernaut (1500), Mobile Outpost (5000)
Uçaklar: Airlifter (2000), Orville Fighter (2000), Wilbur Bomber (2500)
Kuleler: Sentry Gun (800), Cannon Tower (1200), AA Tower

(2500), Laser Destroyer (3500)
Duvarlar: Barricade (100), Force Wall (500)

LEVEL 1a -

Impending Annihilation

Direniş: Hafif

Teknoloji Seviyesi: 1

Kaynaklar: Orta

Arazi: Dağlık

İşgalci: Series 9

Etrafınızda iki tane köprü bulunuyor. Barracks' arda devamlı olarak machine gunner birimi üretin, machine shop'ta 6 veya daha fazla biker üretin ve sahip olduğunuz tüm birimlere kuzey köprüsünü kullanarak düşmana saldırın. İlk olarak büyük topa, sonra da birimlere saldırın. Diğer topu da hallettikten sonra düşman kampı çevresinde saat yönünün tersine dolanın, ama bu sırada tanker-powerstat on ikilisi ne dikkat edin. Geri kalan iki topu, aynı anda her iki yönden de vurarak halledebilirsiniz, zaten bu olaylar sırasında büyük bir ihtimale yardım kuvvetleri de atacaksınız ve bu sırada daha da fazla machine gunner birimi üretilmiş olacak. O yüzden hiç zor





lanmadan bitireceğiniz bir görev bu.

LEVEL 2a - The Great Escape

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 2
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Doğuya doğru ilerleyin ve çukıntıya tırmanın. Bir çember çizerek koşurarak iki düşman birimini dörmüş olmanız. Onarızleyin ve çemberin dışına çıkın, sizi yakalamayacaklardır. Bir sonraki çukıntıya ilerleyin ve orada durarak aşağıdaki oyuncak askere bakın. Bekleyin. Bir anda kuzeybatı nızdan yardım birlikleri gelecek. Araçları kullanarak aşağıdaki piyadeler hak ayın, sonra da piyade birimlerini kullanarak tech dahilî tunel içinde tarafına geçin. Tech birimini bina ekranının kenarı arasına saklayın ve diğer piyade birimlerinizi de onarızdan yola kapamak için kullanın. Bu sırada koya meydana gelecek. İlk olarak yardım birlikleri alacaksınız. Yine aynı şeyi yapın. Piyadeer tech birimini korumaya gönderin, araçları da tech'i bulunduğu çukıntıya yola yın. Doğru yoldan hantanın kuzey sınırında ortaya çıkan Mobile Outpost, o bölgeye giderek kamp kurmaya başlayın. Şimdi bir süre bu iki bölge arasında gidip gelmeniz gerekecek. Ama kampınızı savunup, düşman ant aircraft kulelerini yok etmeye yetecek kadar birim ürettiğinizde (ve eğer bu birimleri kullanıp kulelerden kurtuduğunuzda

technician birimlerinizi güney kampına getirmek için Airfler göndererek

LEVEL 3 - First To The Middle

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 3
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Kampınızı hemen doğu tarafında bir petro yatağı göreceksiniz. Outpost'u oraya gönderip ussünüzü kurun. Asıl kampınızı uşmaya çalışırken zaman dolacak. Bir machine shop ve onun hemen yanına bir power station yapın. Machine shop hazır oldu ğu anda mobile drill rig üretmeye başlayın. Bu sırada birimlerinizi toparlayıp, harita etrafında saat yönünün tersinde biraz dolaşın. Bir kule ve birkaç piyade tarafından korunan bir büyük pig ve piyade yenne pit scorpion birimleri tarafından korunan bir diğer büyük pig ve terk edilmiş bir blue survivor kampı bulacaksınız. Tech birimlerinizi kullanarak kampı onarın. Bir research lab ve bir armoury kurun. Upgrade yapmaya başlayın. Bu arada güneydeki power station'ları görünüzu ayırmayın çünkü tankeri kendin başına dolanmaya başlatabilir. drill rig'den daha önce yapılmış olacaktır. Ana düşman kampanıtanın ortasında bu u nuyor. Her iki kapı da

en az bir worm ve bir top tarafından korunuyor. Saldırıya geçeceğiniz zaman birimlerinizi arasında mutlaka flamer bulundurun, çünkü önemli düşman binaların manevretmek istiyoruz. Haritanın güneydoğu köşesinde bir top bir kaç scorpion ve piyadeler tarafından korunan bir pig station var. Ona giden dar bir yolduza aksınız. Gerçekleştiren ATV ve tank birimlerini kullanarak bu dar yoldan geri geri ilerleyin. Sizi takip eden

düşman birimlerini haklayın.

Kuzey kampınızın hemen güneybatısında ykıntı arn arasında bir pig daha var, onun da icabına bakın.

Gelelim saldırı planına. Her iki taraftan da aynı anda saldırın. Kuzeyde flamer, tank, ATV ve barrage craft üretin. Güneydeki birimlerinizi güneybatı köşesinde toplayın ve yaklaşık 100 ATV bir kaç tank ve birkaç barrage craft ile saldırıya geçin. Düşman kampının her iki tarafında da ilk olarak wormları vurun ve daha sonra pig'lere yönelin. Kuzeydeki güçerinizle ilk olarak clanhallı vurun, sonra da power stationı halledin (Aks halde mekanikleri üretecek ve durmadan etrafı tamlı edeceklerdir). Tüm güç kaynaklarını yok ettikten sonra emir olun. Geriye kalan tüm birimlerinizi toplayın ve doğuda kalan her şeyi yok etmeye başlayın.

LEVEL 4a - Hide & Seek

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 4
Kaynaklar: Orta
Arazi: Kırsal
İşgalci: Series 9

Teknisyenleri kuzeybatıda kampınızı doğuda, düşman kampının kuzeydoğuda ve tech bunker'i kapılarının hemen batısında bulabilirsiniz. Kalan düşman üzerinde kullanabileceğiniz Wilber Bomber serbest bırakmak için bir tane tech yeterli olacaktır. Tüm güçlerinizi toparlayıp kuzeybatıya yönelin. Sizi ranatsız etmeden hiçbir kimseye ulaşmayın. Tech birimlerinizi alıp kampınıza doğru ilerleyin. Orada uzun süre kalmayın, hemen tech bunker'e ulaşmaya çalışın. Oraya vardığınızda kuvvetleriniz kampınızı geri yola yın.

Bomber birimlerini kullanarak önce ilk düşman kulesini halledin (bir normal kule ve bir worm), düşman güçlerinin dış katını çekip onları kampınıza doğru yönlendirin. Kamptaki diğer düşmanları halledeceklerdir. Düşman güçleri arasında tech'ler aldığınız yerin hemen güneyinde bulunan dört robot ve bölgenin güneybatı köşesinde üç dört tane robot var. Düşman robotlarının üzerine çekmek için onların alt menzinde bulunan bir yerdenmeniz gerekiyor, sonra sizi zlemeye başlatabilir. Bomber birimlerini bombasın. da kullandıktan sonra gösterdiğiniz en son noktaya nereke dimerin, sonra yine takip emirlerinizi uygulayın.



Level 5a - Death From Above

Direnış: Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl

İşgalci: Evolved / Series 9

Bu görevde temel olarak yapmanız gereken iki şey bulunmaktadır.

1. Uçakların za çok dikkat edin, onları koruyun çünkü yerlere yeni yerleri koyamayacaksınız.

2. Tanker birimlerinize mümkün olduğunca uzun süre rehberlik yapın, böylece düşman topu tarafından vurulmalarını engellersiniz.

Barrack binasına upgrade yapıp hasar gücü yüksek birimler üretme sizin, bunları arasında grenadier, flamer ve rocketeer bulunuyor. İlk grup ürettiğiniz anda onları kuzeydoğuya gönderin, düşmanın oil rig'ini halledin. Önce haritanın kuzeydoğu ucuna (uçakları kullanarak) sonra da güneydoğu ucuna gidin.

Haritanın güneydoğu köşesinde bir robot kampının yerini tespit edeceksiniz. Kuzeybatıdaki oil rig'i hallettikten sonra, size yer rotalarını kullanarak sağdabileceğiniz bu robotları halletmeniz gereken ilk hedef olacaktır. Kampın ana kısmı kolay değil, çünkü bu kamp, top ar, özel ke AA topları tarafından oldukça sıkı biçimde korunuyor.

Bu sorundan kurtulduğunuzda birimleri haritanın kuzeydoğu köşesine yönlendirin. Düşman ateşinden kaçınmak için ekran sınırlarını takip ederek hareket edin ve tüm birimleri yok edin.

En son savaş alanı güneydeki k ada olacak. Doğu tarafındaki ne kuzeyden direk olarak erişebilirsiniz. Bahadikine gitmek çinse batı sınırları boyunca ilerleyip haritanın güneybatı köşesine gelmeli ve sonra buradan birimlerinizi bırakmalısınız.

LEVEL 6a - Strike Three

Direnış: Ağır

Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

İlk olarak bir askerinizi alın ve onu haritanın doğu sınır boyunca yürütüp, kuzeydoğu köşesine ulaşmasını sağlayın. Burada bir müttefik kampı bulacaksınız. Sonra bir bike birimini önce güney, sonra da batı sınırları boyunca ilerletip kuzeybatı köşesine ulaştırın ve buradaki kampın da yerini tespit edin. Kendi askeri kampınız da bir mobile outpost ve bir der

gerekiyor.

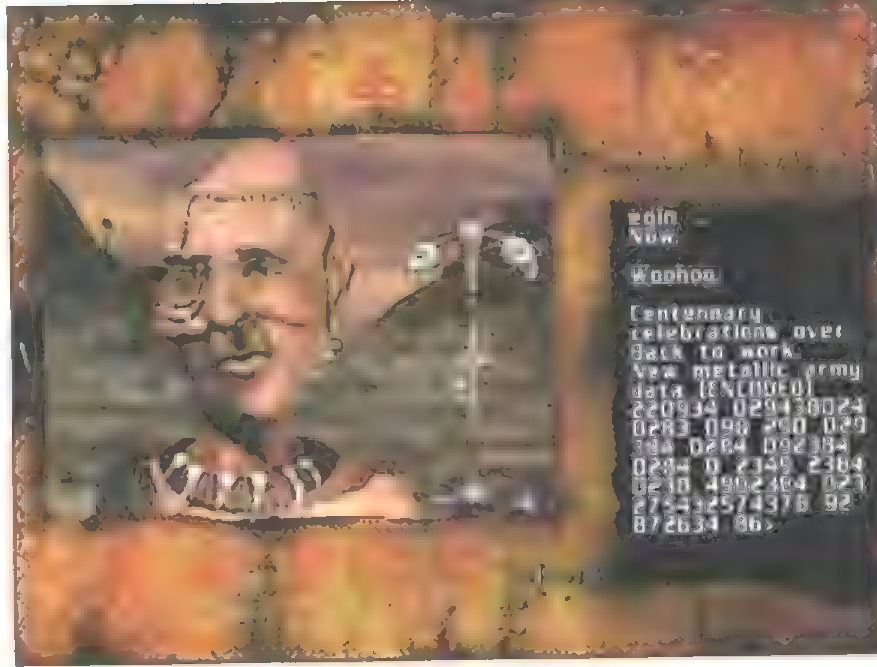
Fighter birimlerini alın ve kampın güneydoğu girişini sorun. İlk worm'u yok edin. Tüm fighter'ları ve araçları alarak ikinci worm'un da girişini görün. Kneecapper kuleleri de dahil oduktan sonra kampın etrafında saat yönünde ilerleyerek gözünüze carpan her şeyi teker teker temizleyin. Düşman kampının büyük bir kısmı temizlendiğinde görevin başında bulmuş olduğunuz müttefik kampların da size yardımcı gelebileceklerdir. Zira kampın kuzey girişini birçok kule tarafından koru-

nun köşesinde buluyorsunuz, yalnızca bir tane petrol yatağı var ve onu kullanarak bir an önce upgrade işlemine başlamalı, denizden gelebilecek saldırılara karşı savunma sistemi kurmalı, sonra da alternatif enerji kaynaklarının sonuna kadar kullanarak sabit bir gelir elde etmeye çalışmalısınız. "Trobolgesi" petrol bakımından çok zengin ama onları bunun pek farkında değiller, böylece haritanın üst kısmındaki petrol yataklarını değerlendirmemişler. Direniş yalnızca sürekli bir petrol kaynağı olduğu sürece et-

kin olacaktır, bu yatakları boşalttığınız zaman yapmanız gereken tek şey savunma hatlarını birer birer yapıp karşıla gelen her şeyi savaşmak olacaktır. Soylemesi kolay ama yapması zor.

Burada amateurları yapıpken oyunun gerçekten uzun süredir görebilirsiniz ama araştırma yapmak oyunun önemli bir parçası. Öncelikle bir power station, bir research lab ve bir armoury yapın. Armoury hazır olana kadar research lab'i upgrade edin, sonra da armoury'yi iki kere upgrade edin. Oil rig ile power station arasındaki

uzaklığı kısa olmasına dikkat edin. Machine shop ile barracks yapın, bunları yapılırken research lab'i upgrade edin. İlk tane cannon tower yapıp bunları tepelere yerleştirin. Ussu upgrade ederek geniş enerji binaları yapabileceğiniz duruma geçin ve onları haritanın güneydoğu köşesine sırayla yerleştirin. Düşman enerjiden hava saldırısına da geçebileceğinden birkaç tane AA tower kurun. Bu bölgedeki AA tower'ların sayısı dört bulduğunda, sınırlarınız (düşman hava saldırısı da seyrekleşmeye başlayacak. Barrage craft üretmeye başlayın ve onları düşman kapısının önündeki derenin karşı tarafında toplayın. Burada topladığınız birimleri çekirlik çitlerinin içine bakacaklar. Bu görevde gerekli olan diğer birimler ise, mobile repair shop ve artillery. Laser infantry



nek üretin, bir power station ve bir machine shop binası kurun. Power station hazır olduğunda yeni bir derrick, bir research lab ve yeni bir power station yapmaya başlayın. Research lab'i ve power station'ı beşer kez upgrade edin. Machine shop'u tamamen upgrade edin ve 3 fighter, 10 ATV ve 10 barrage craft üretin. Fighter birimlerini machine shop'un hemen yanında toplayın, araçları da kampın kuzeyinde bir araya getirin. Saldırıya başlasanız bile barrage craft üretimine devam edin.

Bu görevde çok önemli bir nokta var! Düşman bir touch of death kulesi yapacak zaman bulursa, kampa dalma şansınız yok olacaktır. Bu yüzden 10 barrage craft'in hepsinin üretimini bekleyecek zamanınız yok. Kule hazır olmadan önce varmanız

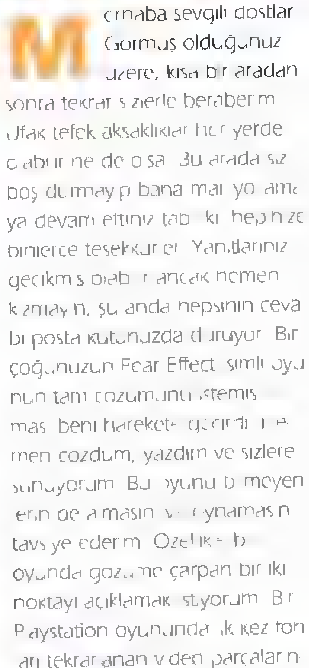
LEVEL 7a - To The Freaks

Direnış: Çok Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Öncelikle hemen hatırlatayım, bu bölüm ancak hem Strike Three, hem de Special Delivery görevlerini tamamladıktan sonra çikıyor. Ve sanırım bu görevi açmak için aynı zamanda First to the Middle görevinden itibaren daldaki tüm görevleri de tamamlamanız gerekiyor olabilir.

Bu bölüm çok çok büyük. Oyunda büyük 256x256 büyüklüğünde mini harita bile tamamlanamaz. Görev harita

Gece rüyanızda kendinizi bir buzhanede sırtınızdan duvara kancalanmış şeklide görürseniz korkmayın.



dan oluşan bir oyun yapılmış. Ya-
nı aslında fon, yer ne önceden uç-
saniye içinde animasyonlar hazırlan-
mış ve bu animasyonlar oyun es-
nasında birer çerçeve bir başlıkla-
rak ekranı mazduruntu efekter
olusturacak hale sokulmuş. Tabiri-
kaydolsun dosyasının birinciyle ye-
niden bağlantısı arasında geçen
zaman fonu donduruyor ve ekr-
nın bir görüntü yaratıyor ama
fondaki hareketli şık go geller bu
eksikliğe telaf edebilecek kadar
muhteşem. Oyunda dakikalar

İse video değil tamamen nesap
lana normal bir oyunun tam
tersi yan Ama böyle yapılarak
oyunun bütünlüğü korunmuş
oyun içersinde çözünürlük hiç
değişmiyor Yalnız oyunun dört
CD'kten oluştuğunda da soyle-
meden ede neyeceğim Sozu faz-
la uzatmıyorum İşte oyunun bir
mükemmeli yapmanın gereken er

1 HANA

Luzerne indirgimiz platformu yükseltmek için duvarda bulduğum mola zıydı harekete geçtin. Silahınızı çekip koşeyi dönün. Adımları öldürün ve ilerleyip camdan içeriye bakın. Cama atlesedin ve içeriye girin. İçerideki kulübe çekin ve FJSEU a lin. Şimdi dışarıya çıkıp meclisten yukarıya tırmanın ve dışarıya inmeden

5. Koy di mi? Diğer kap dan
sessizce çkn. Han'ın n solunda
ki yapıya dkkat edin. Bu bir AC L
MERDVEN ÇIKIŞI. Aklınzda bu
ünslün Adamar öldürün ve
platformda lereyin. Yine Ha
na'nın soluna denk gelecek an



asansörü aklınızda tutun ve devam edin. Zıkkın boğuşeye girdiğinizde makinelili tutuşunuz kulanıp dört adımı da öldürün. Doğru devam edin ve 67 LOC KIR KEY alın. Tekrar RED KEY (ARD) odasına dönünüz. 67 LOC KIR KEY kullanılarak BLUE KEY CARD ve ekstra shahit alın. Artık aynı anda katabancayı birden kullanabileceksiniz. Bakalım ne kadar basit bir işlemdir. 67 LOC KIR KEY ile giriş yapıldı ve dönünüz ve bu kez eşleşerek doğruya doğru ilerleyiniz. Rempartı aşarak asansörü kullanınız. 67 LOC

Herhangi bir Adım 1'inci
menüyü seçtiğinizde aşağı
rını Aşağıya Nip GATE KEY
aını Kızıl kapıda GATE KEY
kullanılır. Terleyp Kızıl adam ödu
run ve RED KEY CARD aını RED
KEY CARD' bir sonraki kapının
panelinde kullanılır. İçerideki ada
m 2'ye girip 3'ünü save edin.
Üzerinde 6/7 yazan duvara ba
kınız. Burayı açabilmek için 6/7
LOCKER KEY'e ihtiyacınız olacaktır.
Güvenlik monitörüne bir bakın
ise adam anahtarı durdurdu na

İşin son dakikaya girilmesini engelleyip diğer adımı da öldürün ve sığorta parasını bulup içine FUSE'u yerleştirin. Böylelikle asansörü kullanabceksiniz. Ama maalesef izgarayı bu geyce de ekstra vermiş olacaksınız.

Rampadan çıkın ve savc edin. Az
sonra ık bu macaya yüzleşecek
sınız

Elektrikli Izgara Bulmacası

Bu tip oyunlarda bulmacalar da tekiñ qınıza dair myunlarca mal gelyor. Bu yuzden ben de Fear Effect tek bulmaca arıñce myrıntılary a dıñlyor veyä cozu mynu verıyotum. Un arım ko ay lık a qeçebırsın. Yer deñ ızgara ara elektrık bel bı sıraya gore verıyor ızgara arıñde parça Hangıñn yem onunde parçada elektrık yok. Öñce buraya gelın





Sonra Hana'nın sağından geçen elektriklini çekmesini bekleyin ve buraya yürüyün. Daha sonra en ortadakine, oradan da düz yürüyün. Böylelikle çarpılmadan kurtulacaksınız.

Asansöre gidin ve aşağıya'nın Onunuzde dev pervaneler göreceksiniz. Sağa dönün ve WIRE CUTTER'i alın. Arkanızı dönüp diğer yoldan gidin. Sol taraftaki duvarca yanıp sonen neoni lam taları görürsünüz. Burada gördüğünüz renkleri bir yere yazın (düz yuvarlak düz olmak). Her şeyi ve adamı öldürün. Bu arada geçtiniz ACIL ÇIKIŞ'ı da unutmayın. En sonunda üzerinde BLUE KEY CARD paneli olan bir kapı göreceksiniz. Save edin, kapı kullanın ve adamı öldürün. Adamı öldürdükten sonra sadece altı dakikalık zamanınız kalacak.

Bomba Bulmacası

Size söylediğim gibi bir yere yazmamış olabilebilirsiniz. Karşı ben size tekrar yazıyım dedim.

Not: Kırmızı + Siyah

Mavi + Kırmızı + Kıyah

Yeşil + Sarı + Kıyah

Yani önce turuncuyu seçecek siz ve bilesim olan iki renkten kesik OL MAYANINI keseceksiniz. Sonra aynı işlemi sırasıyla mor ve

mavi için de uygulayacaksınız. Bir ipucu: oradaki kabulları kesmeyeceksiniz.

Oyun devam ettüğünde iki makine silahınız olduğunu da unutmayın. ACIL ÇIKIŞ'a gidin ve C4'ü kullanıp içeriye girin. Rampadan yukarıya çıkıp, ACIL MERDVEN ÇIKIŞ'ına gidin. Açık olan kapaktan aşağıya inin ve save edin. İki adamı öldürün ama henüz içeriye girmeyin. Tepesinde asılı olan dört adet dev Çince harfi bir yere çizin. En güçlü silahlarınızı alın ve ilk boss'la karşılaşmak üzere içeriye girin. Bu adamı yenmenin yolu o silahın doldururken ateş etmektir. Olduktan sonra SIGN KEY'yi alın ve merdivenin altındaki save noktasına gidip save edin. Tekrar boss'u öldürdüğünüz yere dönün ve kontrol panelinde SIGN KEY'yi kullanın.

İşaret Bulmacası

Buradaki dört Çince harf, daha önce söylediğim gibi binanın dışındaki soklara ve sıraya uygun olarak yerleştirin. Eğer unut

tuysanız dışarıya çıkıp bir dana bakın. Doğru sırayı bulduğunuz zaman dördünün de üzerinde sıraya X'e basıp oyuna devam edin.

GLAS

Hana geç kaldı. Save edin ve duvardaki mekanizmayı çalıştırın. Hôôôôôô, olamaz ya! Çıttı, çizeyim a ettill. Sen dea yeni Ada na eksoz taktı, koltuk an deri kaplatmışım. Tuh be, neyse bar postu kurtarılm. Hemen merdivene tırmanın yoksa feci şekilde can verirsiniz (Hana haber gibi oldu). Silahlarınızı doldurun ve ilk adamı öldürün. Diğer merdive

sa da olur o masa da. Sen onu bırak da bizim duruma bak şimdi. Evet, borular sıcak ama her zaman için değil. Zamanıy, kol yaparak vanaya gidin ve açın. Bu kez geri döndü boruların sağ tarafına gidin. Dinlenebileceğiniz ufak bir yer var. Bir sonrakinide save edin ve ikinci boss ile karşılaşmaya hazır olun. Helehonter!

Helehonter'in atesinden korunmanın yolu eğimdir. Yüzünüz Çince reklam bezelerine çevrilmiş olacak şeklide pozisyon alın ve uygun zamanda ateş edin. Bundan sonra bir sıkopacak ve helehonter'in motorunun içine girecek



ne doğru ilerleyin. Merdivenin yarısına kadar tırmanın ve orada kalın. Size saldırıran helehonter (helikopteri tekrar şaşasına gelecek, üç kere ateş etmesini bekleyin ve sonra hemen koşarak diğer tarafa geçip merdivenden aşağıya'nın. Save edin ve PIPE'i alın. Alın ve gaz tankını bir tane PIPE'i kullanın. Dana sonra mümkün olduğu kadar günden bu tanka ateş edin ve aşağıya bakın.

HANA

Hana'nın kontrolünü alırmaz hemen yerdeki bacağı alın. Eğilip donerek askere yaklaşın ve bıçaklayarak öldürün. ASSAULT RIFLE'yi alın ve dışındaki adamları öldürmek için sayıyı mermi nizi çok iy kullanın. Save edin. Merdivenden yukarıya çıkın, Tanıştırayım, Bay Lam...

GLAS

Sanırım Bay Lam tanıştığını pek memnun olmadı. Olsun, ol

Sonra sağa ilerleyin ve diğerleri için aynı işlemi uygulayın. Helehonterin sesini duyunca doğru yol almaya başlayacak.

Yanındaki kapıdan dışarı çıkın. Silahınızı doldurun ve Hana'ya benzemeyen her şeyi ateş edin. Şimdi ki yanarı kapı yerine sağa gidip ki askeri öldürün ve tüfeği alın. Şimdi yanarı kapıdan girin ve sekiz on asker birden öldürün. Burada yapmanız gereken en önemli şey hayatta kalabilmek. Yukarıya çıkıp save edin. Hana'yı kurtarmak için ACIL MERDVEN ÇIKIŞ'ına gitme sizin göreviniz önce ateş edip sonra soru sormak. İn'n aşağıya

HANA

Baba sahneden sonra boss u geliyor. Helehonterden ateş eden adamı öldürmek için eğilmeyin kullanmanız. Hep ortada durmayın. Soldaki mükemmel saklanma yerini bulun ve işi bitirin.





GLAS

Nooldu ya oyuna birden? Haraketlendi? Matrix gibi bir sahne den sonra tekrar Glas'e beraberiz. Hey orada durma, KODU OSH Platformu'nun sonuna kadar koş ve gemiye yakın olduğun an uzi gene bas. Bu hayatta kaabilmen için tek şansın.

Yine manyak güzel bir sahne giriyor. Oyunda ilk kez yere niyoruz onda da Gran Turismodan bir hız. Bir sahne ile beraber denizin dibini boyluyoruz. Kinci disket geçiniz. Düşerseniz bu kinci disket hatta hatta kinci kaset bile o abırd, yine de

Disk 2

HANA

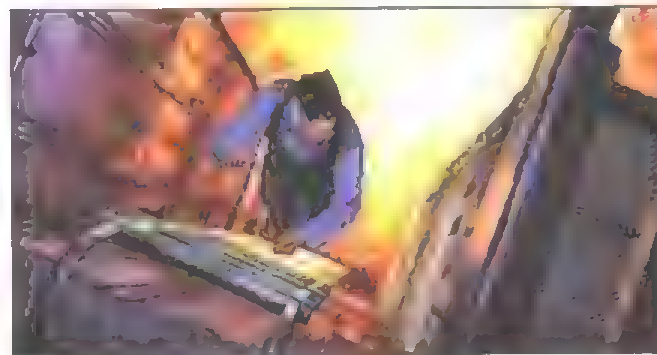
Abaaauuww, Hana'nın düşsannes, de vaaarrrrr. Koş Abuzer koş la, ba ba ba ba, gariya bah o, Wışışış. Ay çok kırıldı sanırım. Ciddiyete dönelim. Sarsınız. Hemen sağ seçin ve save edin. Zombileri öldürdükten sonra azlerdeki siyahı da atmeyi unutmayın.

DEKE

Glas takıp ederken siyahların da seçin. Kulübeye geldiğinizde bir sahne girecek. Zombileri öldürün.

GLAS

Burada save edin. Yanan panelye ağacının arkasından düşmes



neden yk. gen q demozs nız. Alevlerden yinc zamanlamayı ayar ayarak geçmelisiniz. Sabredip sırası nı iyi ezberleyin.

HANA

Düz yürüyün ve Hana'nın sonuna conup ilerleyin. Kulubedeki zombileri öldürün ve PO MON KEY'i alın. Sımdı geri dönün ve diğer yoldan gidin. Kapalı kapıya da bu anahtarla açın. Şimdi oynayacak olan sahneyi tekrar görmeyi istemeyi hımla ne karşı bura da save etmenizi tavsiye ederim. Yaşlı kadınla konuşun. Yerdeki siyahı da alıp arka kapıdan dışarıya çıkın. Askerleri öldüre öldüre ilerleyin. Burada ilk yolunuz var. Sağa ve sola. Buraya kontrol noktası A diyelim. Üç askeri öldürüp devam edin.



KIP RDAMALLI Siyahları nı zı duşurdunuz ve kullanabileceğiniz hiçbir şey nız yok. Sadece cep telefon, ıslak kızı ve hostes. Her hareket etmeden bunlardan öyle

birini seçin ki buradan sağ kurtulabilin. Tuhun söylemeeem.

DEKE

Burada mümkün olduğu kadar sessiz olmaya çalışın. Trene ulaşana kadar adamları öldürün. Trene girin ve dördüncü boss'la karşılaşmanın yoğun heyecanını tadın. Burada bir yere saklanmak size hiçbir yarar sağlamayacaktır. Sağa sola yuvarlanarak erkek gibi dövüşmeniz. Zaten birkaç vurusta ölecektir.

Dışarıya çıkıp üç askeri de öldürün. Üçüncüsünde LADDER ACCESS CARD olacak. Alın ve



açık tren kapağının karşısındaki panele LADDER ACCESS CARD'ı koyun.

Merdiven Bulmacası

Oyuna devam edebilmeyi için merdivene ihtiyacınız olacak. Önce alttaki üç güç anahtarını da kapalı. Açtığınız sigorta panelleri bu sıkı işlemlerle yapabilir.

1. Merdiven açma sigortalarından birini orta sıradaki POWER yazılı yere takın. Diğer sigortayı da orta sıradaki LOCK 3 yazılı yere takın. Altta güç anahtarını açın. Merdiven böylece açılacak. 2. Merdiven indirme güç kesni. Sigortalardan birini birinci sıradaki POWER yazılı yere takın. Diğerini ikinci sıradaki LADDER yazılı yere takın. Merdiven aşağıya inecek.

Merdivenden yukarıya tırmanın ve yapının en uzak sağ köşesine gidin. Sakın aşağıya düşmeyin. Salak yaratıkları haklayın. Doğru yere geldiğinizde oyun kendiliğinden devam edecektir.

GLAS

Burada Glas'in iş çok kısıtlı. Tesindiren gelebileceğin zengin yorum.

HANA

Her yerde adamlar var. Hadi buraya da Kontrol Noktası B diyelim. Sessiz ama ojumcul o malısınız. Hana'nın sonundan ilerleye

rek yaşlı kadın gördüğünüz yere dönün (Kontrol Noktası A). Dışarıya çıkıp başka bir yanarı kulübe görene kadar devam edin. İleridekileri öldürün ve X MON KEY'i alın. Kontrol Noktası B'ye dönün. Bu kez diğer yoldan aşağıya doğru ilerleyin. Yerde yatan zombiyi geçin. Sakın düşünmeyin. Tuzaklı bir sürü adamı öldüreceksiniz. Kapıda XI MON KEY' kulanın ve zombileri öldürün. TRAIN KEY' alın. Tekrar tren'e dönün ve yeni bu duğunuz anahtarları kullanabileceğiniz bir kapı arayın. Buradan girin ve diğer bulmacaya geçiniz.

Tren Bulmacası

Trenin harekete geçebilmesi için 12 haneli bir koda ihtiyacınız var. Neyse ki trenin bızden önceki beyin fukarası makınisti bu kodu orta köşeye bırakmış. Braktığı notta büyük harfle yazdığı sayıları pucuk kodun tersi de kağıtta yazılı zaten.

İpucu:

FOR N TO B FOR TO TO SEE

EIGHT GRAND

Kod: 4 N 2 B 4 2 2 C 8 000

Paneldeki kodu yazıyorsunuz:

4 N 2 B

4 2 2 C

8 0 0 0

DEKE

İki zibidiyi odurun ve sahnedan sonra hemen trenin arkasına doğru kosmaya başlayın. Hiçbir şey için durmayın. Yoksa

GLAS

Hurda trenin üzerinden geçip bir kamyon görene kadar ilerleyin. Olduğunuz adamlardan birisinde kamyonun anahtarı olacak. Alın ve kamyonla kullanın. Diski değdirmenin zamanıdır.

Disk 3**GLAS**

Ayıldığınızda raftaki COCKING O.L. alın ve vazoyu kırın. Adamardan birisi gelip sizi kontrol edecek. Burada çok hızlı hareket edip COCKING O.L. ortadaki demir pakaya dokün. Sakın yuvarlak parmaklıkardan aşağıya dökmeyin. Adam yağı dokünüz yere getirmeye çalışın ve sırtınızı alıp buradan çıkın. İkinci sırtahnınızda almış olduğunuz Kapıya doğru devam edin.

DEKE**Çatı Bulmacası**

Çatıda cam tabanlı bir alanda yazı biraz bekleyip isikların kırık camları geçirmesini sağlayın. Olay başladı. TRT1'deki şans yolu gibi aynı. Yok ben anlamam arkadaş dersiniz size yolcu gösteren Platformdaki Her camı soldan sağa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8'ye yukarıdan aşağıya A, B, C, D, E olacak şekilde simlendirin. Daha sonra şifre çözünüz. A-3, B-3, B-4, B-5, C-5, D-5, D-6, D-7, E-7. Şifreyi girin. Kapıya doğru gidin.

GLAS

Mutfaka hoş geldiniz. Askeri fark etmeden arkalarından geçip yangın alarmını çalıtırmalısınız. Eğilerek gitmeyi deneyin. Daha sonra ucuz bilye haklayın ve SHOT GULU alın. Değil kapıyı bulun ve içeriye girin. Yemek odasına doğru ilerleyin ve ana kapıyı açarak Hana'ya içeriye alın.

**HANA**

Değil kapının yanındaki kapıdan girin ve üzerinizi değdirtin. Saye olmeyi unutmayın. Bu durumda iken eğer silahsız dolaşırsanız adamlar size atış etmeyeceklerdir. Değil kapıdan içeriye girin. Yukarı çıkıp sola dönün. Aşağıya doğru ilerleyip kırık kırık kapıdan girin. Değil ile karşılaşırsınız.

**DEKE****Kukla Bulmacası**

Merddivenlerin kesitliğiyle ilgili gördüğünüz her şeyi ortadan kaldırın. Ortadaki odaya girin ve COIN alın. Televizyonu odaya

Gariban kahverengi kapıdan girin ve ELEVATOR KEY alın. Koridora girin ve ELEVATOR KEY asansörde kullanın. WRENCH alın ve merdivenlerden aşağıya inip vanayı kapatın. MADAM ROOM KEY alın ve asansöre geri

dönün. Üzerinde ağaç resmi bulunan kırmızı kapıda kullanın. Maalesef adamımız burada mefta oluyor. Genelde oyunlarda pek rastanmayan bir durum ama fakat bir düşünce

GLAS

Yukarıya çıkın ve sağa dönün. Mor kapının yanındaki adamı öldürerek COIN ve KEY alın. Mor kapıda kullanın. B. zahmet ki adamı öldürüp yanındaki kapı

dan girin. İşte boss 5. Boss ama salak bir boss. Yenmesi çok kolay. Shotgunu kullanarak işiniz daha kolay olur.

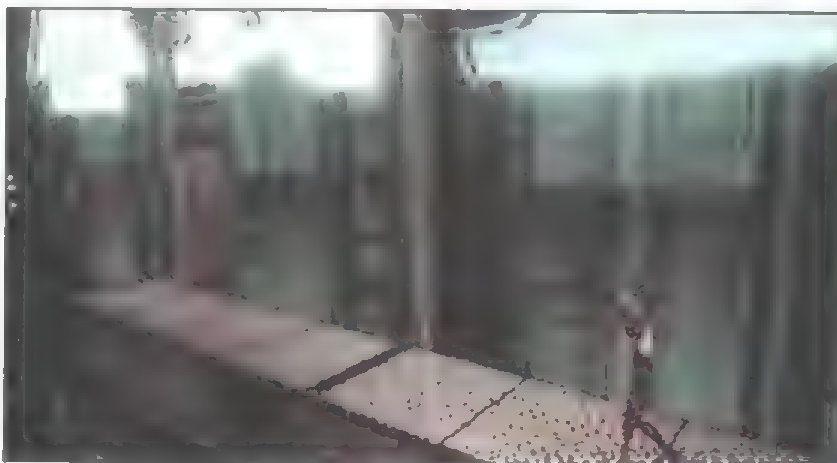
HANA

Hayda! bu sefer de adamın kolu giriyor mu? Neyse canım, önünüzdeki odaya girin. WHITE VASE'i beyaz vazoyu alıp nerenze alıyorsanız. Merdivenlerin kesitliği yerdeki odaya girin. Adamı odurun ve LOUNGE KEY alın. Bu anahtarın mor kapıda kullanın. Odamın arkasındaki kapıdan girin. Holün sonunda bir cesme bulana kadar girin. Buradaki çekiller alın ve geri dönün. Doğru şekilde öldürdüğünüz bir adamdan OFFICE KEY alacaksınız. Bununla açılmayan tek kapıda kullanın. Asansöre binin ve çift kapı odadan BLACK VASE'i (siyah vazoyu) alın. Şimdi bu maca için Madam Chen'in odasının kapısına gidin.

Çiçek Bulmacası

Burası insanların oyununda en çok takıldıkları yer. Şifre Bulmacasının ne olduğunu değil çözümün ta kendisini vereceğiz. Sol tarafta beyaz sağı tarafa siyah vazoları koyun. Sol taraftaki vazoya "A Fresh Sunflower", sağa da "A Wilted California"ı koyun. Oyun buradan sonra resmi çenenneme donuyor.

Hayatımız teneke de ama şu andaki tek amacımlar üzerimizi değdirmek. Ceme katıyorum, kadinların düşünce tarzını asla anlayamayacağım. Aşağıya inip üzerimizi değdirtin. MEAT LOCKER KEY de almayı unutma-



fear effect

SHOGUN

Japon Derebeyliklerinin sosyo-ekonomik gerçekleri

6. yüzyıl Japonya'nın görkemli dünyasına hoş geldiniz. Shogun stratejimizde size destansı savaşları ka-
zanmanıza yardımcı olacak yettil-
raktikleri, oyundaki onrelerini
arıkama ve bazı puçları vereceğiz. Yarında geçen birim,
boş ve bina sizin için oyunun
Türkçe klavyesiyle aynıdır. Sayfa
sayımız sınırlı olduğundan, 1. za-
rardan yazmaya başlayorum.

Öğretiller

Shogun Total War'daki en zorlu oyun şekli. İlk kampanya modunda yalnızca savaş değil, diplomatik başarı da başarıdır. Herkes nasıl bir yapıya ve düşmana en iyi zamanı ve yeri vermek için her şeyi yapıyor. Ama bir general, aynı zamanda ne zaman savaşacağı ve ne zaman geri çekileceğini de bilir.

Oyunumuzda beş adet öğreti-
li sunuyor. Bunları sıralayacak olursak

1. Temel Eğitim: Hareket
2. Savaş Eğitimi: Formasyonlar
3. İlk Karşılaşma: İlk Karşılaşma
4. İlk Karşılaşma: Siperin Avantajı
5. Geçmişten Ders A: İlk Karşılaşma

Bu beş öğretilerle başlayarak, sonra, siz bekleyin, büyük müca-
delelere başa çıkabilmek için temel öğretileri öğrenmiş olacaksınız.

Temel Eğitim: Hareket

Bu derste sabit bir çerçevede, savaş alanındaki askerleriniz hareket ettirmeniz ve hedeflere yolları göstermek için gerekli olan temel fare kontrollerini öğreteceğiz.

- Kamerayı etrafı dolandırmak için Ok tuşlarının kullanımı
- Sağ fare tuşuyla kamera odaklanması
- Fareyle birim seçimi



• Askerlerinizin yürüyüş ve hücum halinde hareket ettirmeniz

Bu eğitim görevinde düşmanla karşılaşmayacaksınız. Kamera kontrollerini alıştırın ve sınırsız görünüme sahip olan alanın keyifini çıkarın. Çatışma alanı savaşlarda ve Camo'nun haritası haritalarında kamera görüşünü, askerlerinizin görüş mesafesiyle sınırlı olacak. Tüm eğitim görevlerinde size yardımcı olacak üzere ekran üzerinde temelleri öğreten yazılar çıkacak. Eğitim zamanı hızlandırarak isterseniz, küçük kutu bakış nantının hemen altındaki Hız Kaydarcı'nı kullanabilirsiniz.

Savaş Eğitimi: Formasyonlar

İlk eğitim görevi, basit olarak, askerleri yönlendirmek ve hareket ettirmek. Herhangi bir klavye ile çok daha iyi öğretiliyor. Savaş Eğitimi öğretene geçtiniz ve sabit bir Japon generali size birim formasyonları ve grupları hakkında bilgi vermeye başlıyor. Kısa özetle, ilk olarak Savaş Eğitimi size şunları sunacak:

- Tek bir birimin nasıl formasyonla sokulacağı
- Mevcut olan farklı birim türlerinin tanıtımı
- Bir birimin nasıl gruplanacağı
- Grup halindeki birimlerin nasıl formasyonla sokulacağı

Ekran üzerindeki maddeleri takip ettiğiniz sürece Savaş Eğitimi dersini tamamlayamıyorsunuz. Savaş alanı karşışmayacaksınız. Formasyonları seçtiğinizde, uluşmak için tıklayarak tıklayarak yönlendirin, ekranın üstünde bulunan simge menüsü çubuğundaki kısımları kullanabilirsiniz. Her bir kutunun altına yazarak, fare imlecinin üzerine götürdüğünüzde yazacaktır. Temel Formasyon dersinden sonra Grup komutunu öğreneceksiniz. Yine aynı şekilde birimlere tıklamak yerine menü çubuğundaki Grup simgesini kullanabilirsiniz.

İlk Karşılaşma: Avantajı

İlk Karşılaşma öğretene, size öğretilecek hareket ve formasyonları, tenelelerin basit bir savaş durumunda kullanabileceğiniz sağlar. Bu öğretinin içinde size öğ-

retilecek olan yukarıdaki avantajların ne kadar önemli olduğunu, bu taktiklerin oyun boyunca kullanılabileceğini, gerek bir tarafa savaşta, gerekse savunmaya karşı, bir sınır koruma görevinde yükseklikten büyük yardımınız olacak.

Bu alıştırma bir tepeye otuz dört Yar, samurayına karşı koruyan otuz okçuyla başlıyorsunuz. Eğer arada sırada durumu gözden geçirmek isterseniz, Yürütme düğmesini Bu sırada kamerayı fareyle sürdüğünüz gibi kullanabileceksiniz. Düşmana saldırmak için Okçularınızı seçin ve aşağıdan size yaklaşmakta olan samuraylara tıklayın. Ancak kötü hava koşulları, okçularınızın görüş alanını yitirdiğinden tüm samuraylar okçulara ulaşamayacaklardır. Tepeye yaklaşmalarına az kalmış kadar bekleyin, sonra da mükemmel bir çevirip samurayların üzerine çift tıklayın. Bu Okçularınızın yaylarını bırakıp yakın savaşa girmelerinin sağlar. Yakın savaşta o da dahil Okçularınızın yükseklik avantajlarından, tepeden düşen okları ile yaklaşan samurayları kolayca öldürebileceksiniz.



İlk Karşılaşma: Siperin Avantajı

Şimdi 40 Okçunuz, 40 Yarışa-
murayınız ve 40 Ağır Süvariniz
var ve düşman tüfeklerini önü-
nüzdeki tepeyi tutuyorlar. Bu du-
rum sizin cesaretinizi kırabilecek
olsa da, aslında size sunulan öğre-
temeye çalışıyor.

- Omanda saklanmak ve pa-
sı kurmak mümkündür.
- Menzilsiz saldırı ile yakın sava-
şı birlikte kullanımı en etkili stra-
tejiler.
- Adamlarınızı durmayan hu-
cum durumuna sokmak, özellikle
yönük arda ve karda onları yora-
caktır.
- Menzilsiz silah kullanan birim-
ler yakın savaşta zayıftır.

Yukarıdaki dört noktayı dikkate
alırsanız, en iyi stratejinin düşma-
nın sol veya sağ tarafını yarmak
için ağaçların arasından saldır-
mak olduğunu göreceksiniz. Ok-
yayın tersine, alt paralı silahı ya-
nızca düz bir çizgi halinde atış-
edebilir. Bu yüzden Okçularınız
tepeyi kenarlarını siper olarak tem-
cime line yerleştirebilir ve buran-
dan oklarınız kavşak sekide düş-
manın üzerine gönderilirsiniz.
Bu sırada küçük kışkık hareketiyle
Yaşlı Samuraylarınıza ağaç kaplı te-
penin üzerine, Süvarilerinizi de
düşmanın arkasındaki ağaçların
vığına götürünüz. Samurayların-
zileredkçe ağaçların arasında
saklı olan üçüncü bir Tüfekçi
grubunun olduğunu göreceksi-
niz. Okçularınız hala atış eder-
ken, Samuraylarınıza ormandaki
Tüfekçilere hücum emri ve Süva-
rilerinizi de tepedeki Tüfekçileri
arka saflara hücum emri verin.
Bu anı saldırı karşısında kaçmaya

zorlanan Tüfekçiler silahlarını kul-
lanamayacaklardır. Yakın savaş
yeterli oklarına güvenmek zorun-
dukludur. Okçularınızın zorun-
dukludur. Okçularınızın zorun-
dukludur.

Geçmişten Ders Al: İlk Karşılaşma

Şimdi Öğretisi 320 adan-
dan oluşan bir ordunun yönetimine
geçiyor. Bir nasçile senaryoda
eski doruklarını bir düşman gücü-
ne karşı mücadele edeceksiniz.

- Okçular, zayıf hareket eden
Mızrakçılara karşı etkilidir.
- Ağır hareket eden Süvariler,
Okçulara karşı üstündür.
- Yerleşik durumdaki Mızrakçı-
lar, Süvarilere karşı zafer kazanır.

Herhalde arlamışsınız, aynı
tas kağıt mekan oyununda o da-
ğıtıcılar, birim de diğer birim-
lerden bir ne karşı, bazı bir us-
tun uçe sahip. Stratejinizi bu bi-
giler ışığında kurarsanız, hangi
senaryoda oynarsanız oyrayın,
düşman ordusuna birtarafa-
nın temel yönün sah p o-
d. Okçunuz tüm kuvvetler kulan-
mak ve onları en avantajlı o du-
kular yerlere yerleştirmek o du-
kular göreceksiniz. Okçular asla-
ya atış edip mızraklarını zarar ve-
recek şekilde yüksek yerlere yer-
leştirilme idirler. Yarışa-
muray birimlerini Süvarilerin Okçuların-
kara yarma girişimlerine karşı bir
savunma duvar görevi görece-
lerdir. Kendi Süvarilerinizi ise di-
ğer manı yılmak için kullandırı-
nız. Yarışa-
murayların narsızdır. Ir-
sınız ama Ağır Süvarileri dikkat
edin, çünkü bu birim generalin-
zin yönettiği birim. Eğer o dur-
ken kalan askerleriniz Mural ce-
zası alırlar ve daha etkisiz olurlar.

Campaign Stratejileri İstihbarat

Yedi klanın güçlerini ve zayıf-
lıklarını, hangi binaları, hangi
samaray birimlerini tuttuğunu ve
oyundaki nihai amacınıza ulaş-
manız için hangi bölgeyi ne de-
tülması ve hangi biriminin sağ-
laması gerektiğini biriminiz çok
önemlidir. Unutmayın ki de ma-
grılmeme si gerekleri, yollar ve
karşılaşmanın as. Getiren güçler
vardır.

Mori Klanını Yönetmek

Mori Klanı, Japonya'nın batı-
doğrudan yakınındaki pozisyonun-
dan bir an önce bir gen stemek ve
istihbarat için uygun durumdur.
Uç Kırmızı İmparatorluk sekiz
bölgeye sahip olsa da, yolda ya-
nızca ortalama 100 koku ve gelir
getirir. Bu yedi klan arasında-
da en düşük gelir ve Mori'nin
yayılma konusundaki en büyük
engeldir. Sonuç olarak Mori'nin
gen stemeye ihtiyacı vardır, ar-
cak bu şekilde yeni yollar ve ge-
tirir edilecek asker ve koku na-
yafan programına kaynak sağla-
yabilir.

Güç peşindeki tüm klanlar için
bu Mori'nin de on ikinci toprak
ve zenginlik elde etmek için bir
çekim vardır.

Aki, Bitchu ve Bingo'ya Saldırın

Yeni başlarında Takeda tend-
dindeki kurtarılar ve yeni bölge-
elde edebilir ve koku getiren istih-
barat tekniklerini sinirleyebilirsiniz. Ba-
tıda Shima ve doğudaki Oda
koku saldırıların Aki'nin mar-
mı yok edebilir ve doğudaki di-
ğer Takeda bölge için e nagantı-

sini kesebilirsiniz. Askeri birimler
yapılanın maddesi Mori'nin Bingo
ve Bitchu'ya ulaşarak edeceğimiz
olacaktır.

Shimazu ile Müttefik Olun

Oyundaki tüm klanlar kendisi-
ni Yes! Shimazu'ya kışkırıyor. İm-
paratorlukları arlamalara sonuna
kadar bağlı kalmaya çalışıyorlar.
Oyunun ilk kısımlarında İmağawa
ile tam bir anlaşma halinde-
ler. Onların mülk rahatsız etme-
ye.

Shikoku'ya Saldırın

Doğuya giden yolu keşfetmek
olan Akin Oda İmparatorluğu
yüzünden, zengin gelir. Akin'in
önünde olan Shikoku adası. Asker-
lerinin toplayın ve Shikoku'ya
gözetir.

Batıyı Zorlayın

Shikoku cyaatlarınıza da-
k Shima'ya haritanın kalan kısmın-
dan kesmiş oldunuz. İmağawa
ile iseri ni hallettikten sonra ge-
n stemeye istekler onları. Çetresiz
ya zorlayacak ama hazırlanmak
için yeterli zamanınız olacak. Dik-
katınızı doğru topraklarına verme-
den önce Bingo'yu ve Kyushu
adalarını sağ edin.

Kyushu'da bulunan Shimazu
klanına edeceğimiz en güven pozis-
yona sahip. Uç İmağawa cyaat
Chikugo, Chikuzen ve Hizen'in
yeterli kaynağı yoktur. Mori de
Nagato'ya tendte edecek asker
sayısına sahip değil. Shima-
zu'nun tepraktikler, taktik olduğunu
can yeni bir Campaign oyunun
başında yitir. ortalama 1194 Ko-



ku getir kazanıyorsunuz. Aynı doğudaki Mor gibi Shimazu da bina yapma ve asker eğitime programları için genişlemek zorunda. Diğer klanların aksine, Shimazu Asilerin inşa yapma ve binaların akliye kurma

Campaign'deki tüm Manoir'da Shimazu'nun de onunda kaprak ve zenginlik elde etmek için birçok yol var.

Imagawa'ya Saldırın

Shimazu'nun de hedefli tüm devlet kontrol etmek olmalıdır. Bu yüzden koku bölge den itibaren klanın Imagawa'yı tutanları için gerekli. Burada ki sorun, Imagawa klanı Totto miye Limanı yoluyla bağlı olan ve Chikugo ile Chikuzen tarafları korunan Hizen. Imagawa'yı yok etme şansına sahip olmak için yardımcı birlikleri gelisin engellemek amacıyla hemen liman ile geçirmelisiniz.

Nagato'yu Güçlendirin

Doğu sınırların koruyan Nagato Japonya topraklarının en önemli kısmında bulunuyor. Ancak burası, bir an önce toprak elde etmek isteyen Mori klanını oldukça cezbeden bir hedef.

Iyo'ya Saldırın

Kyushu'yu meydana getiren dokuz bölge de sınırlı diğinde Shimazu sınırları içinde güvenle kalabilir. Tarım alanlarını geliştirir, limanları yapabilir vs. Eğer Imagawa toprakları ele geçirilirse Shimazu hazinesine büyük bir kaynak gelecektir ama eğer Shikoku'daki yöne saldırılmazsa batı kesesinde sıkışık kalma ihtimali vardır. Shimazu için yöne Japonya'nın ana topraklarına giden önemli bir yoldur. Shikoku'ya ulaşmak yalnızca stratejik açıdan değil, aynı zamanda Shimazu'nun savaş sandığına daha fazla para getirmesi açısından da çok önemlidir. Buna ek olarak, Yeşil güçler ne kadar çok savaşa katılırsa klanın uzmanlık birimi olan No-Dachi'ye giden yolun k adımı etkinleştirme şans da o kadar artar.



Yıllık yaklaşık 200 Koku civarı

ında bir gelir olur. Oda'ya yapıştırmayı geliştirip genişletilecek imkânları sahip. Oyunun başında Oda kuzeyde Mor ve doğuda Imagawa ve Uesugi ile karşılaşır. Ayrıca Asilerin kontrolündeki dört bölge de tehdit oluşturuyor. Bu bölgeyi hemen saldırmasa da bile kontrolsüz bırakılarsa yok edilmesi zor olan kâhli eyaletler haline gelebilirler.

Odayı yönetirken şu stratejiyi uygulayabilirsiniz:

Yamashiro'ya Saldırın

Eğer komşu Asî eyaletlerden birine saldırırsanız bu Yamashiro için Dikkatli olmanız gereken nokta bu eyaletin sıkı korunuyor olması ve kıyıda ki Iso gibi Savaşçı



Kesis birimleri üretebilen bir Budoist Tapınağına sahip olması. Ama eğer burayı işgal edebilirsiniz, bu bölgede üreteceğiniz tüm askerler +11 bar kazanacaklar.

Shikoku'yu İstila Edin

Mori ve Shimazu gibi Oda da Shikoku adasına kaçık Awaşi adasıyla ulaşabilir. Asî topraklarına açtığı savaş nedeniyle Oda diğer klanlarla hemen karşı karşıya girmekten kaçınmalıdır.

Hida'yı Ele Geçirin

Japonya'nın ortasında Shina no'nun kontrolü için bir savaş numunede. Eğer suvarileriyle bu geniş eyaleti ele geçiren alırsa, hemen yanındaki Hida'nın bağlantısı kesilir ve şgale karşı savunmasız kalır.

Imagawa'yı Yok Edin

Batıda Shimazu ve doğuda Ta-

keida tarafından tehdit edilen Imagawa, Oda klanı Owar için ciddi bir tehdit oluşturmaktadır. Oda komutanının birkaç seçeneği vardır. Imagawa'yı silmeden vazgeçmek için yeni bir orduya Owar'ı kurtulandırmak. Owar'ın sınırlarını güçlendirmek için Mikawa'yı ele geçirmek veya asker üreten binaları başka yere taşıyıp Owar'ı bir sınır karakolu yapmak. Eğer Imagawa batıdaki toprakları kaybetseyse, Mikawa'nın şgaleline musamane düşmeyecektir. Ama erken bir saldırı işe yarayabilir.

Takeda Klanını Yönetmek

Tüm yönlerden tehdit altında olan Takeda, yıllık 1527 Koku gelirini anıtar bölgeyi güçlendirir.

Shinano'ya Saldırın

Suvar birimleriyle Ono olan Shinano (burada üretilen her +11 bar kazanılır) iyi bir hedeftir. Takeda klanı Suvar birimini ucuzda üretip bakabilirler. Bu yüzden suvarı bonusu olan Lu bölge Siyah İmparatorluğa çok şey kazandırır. Ama Imagawa klanının da burada gozu olduğunu unutmayın.

Musashi'ye Saldırın

Doğudaki Ho o klanı zengin de olsa yalnızca 491 adamdan oluşan bir orduya sahiptir. Bu yüzden yıllık 640 Koku gelir olan Musashi'yi işgal etmek hem Takeda'nın daha hızlı yaymasına hem de Hojo'nun planlarının zorlaşmasına neden olacaktır. Ama Hojo'yu kazandıkça Musashi'ye incede tutmak zorlaşacaktır.

Orta Japonya'yı Terk Edin

Biraz ciddi bir karar olsa da Ak'ın merkez alan yeni bir İmparatorluk için üç merkez eyaleti terk edebilirsiniz.

Imagawa Klanını Yönetmek

Dahi başta siz bekleyen bir savaşı var. Çünkü Takeda doğuda yeni topraklar istiyor ve Shimazu da batıdaki tüm Kyushu bölgesini yönetmek için yarıp tutuşuyor. Imagawa klanının güvendiği noktayı yıllık 1947 Koku'lık getirir. Böylece bir an önce bu sınırları korumak için birim üretebilirsiniz.

Imagawa'yı yönetirken şu stratejileri kullanmanız mümkün.

Orta Japonya'yı Terk Edin

Bu taktik Takeda için olandan daha az riskli çünkü Imagawa'nın Asî zenginliği Kyushu'daki Lu Bölgesi'nde bulunuyor. Hem Imagawa'nın de suvarıyı Limanı kurtulmuş büyük ordu ve Totto mi'deki askerler tüm batı kesiminde baht şansızları haline getirebilirsiniz. Sonra da batı bölgelerini Shimazu saldırısından korumak için Hizen'e yardımcı birlikler gönderebilirsiniz.

Shimazu'ya Saldırın

En uygun ve en güvenli strateji Kyushu'nun kontrolü için Shimazu'ya saldırarak bölgeyi ele geçirmek olacaktır. Burada çağırılacak az asker olduğundan Imagawa generalleri tüm er-

konu çarpışmalarla bizzat yöneterek alan hakimiyetini yapabilirsiniz. Eğer Shimazu'yu yenebilirsiniz, onların stratejilerini kullanabilirsiniz. Eber te dokuz Kyushu bölgesinin sağladığı gelir sizin orta Japonya'daki varlığınıza sağlanmanız için kullanılabilir.

Shinano'ya Saldırın

Aynı Takeda gibi, magawa klanında imparatorluğunu bir arada tutmaya çalışın. Şeyhi Uesugi klanı ile görüşebilirsiniz. Shinano'yu zanaatçıya nazda yıllık 340 Koku gelirini verir, aynı zamanda Geniş Kale ve At Doğu'su yaparak 11 tane Süvari'ler üretebilirsiniz.

Müttefiklikle Uğraşmayın

Ne doğudaki Syahi Takeda klanına, ne de banded Atın Oda klanına imzaadıkları barış anlaşmalarına uymalar konusunda gıcık olmayın.

Hojo Klanını Yönetmek

Hojo klanı Japonya'nın 2360 Koku'luk yaygınlığına en zayıf klanı olsa da, oyuna en küçük ordulardan biryle bastırırsınız. Bu yüzden genişlemek yerine güçlü klanı ile ilk anda tutmanız At Hojo bölgesinin sahibi olarak yollar boyunca sınırlarınız içinde güvenli yaşayabilir ve diğer klanların birleriyle savaşmalarını sağlayabilirsiniz. Ancak çatışma için basında Takeda'nın Musashi'ye geçişmesini engellemek için yavaş bir asker dağılımı yapmanız gerekebilir. Kuzeydeki Uesugi'nin kendi sorunları olduğunu düşünün, tam anlamıyla bir Kozuke, Shimotsuke ve Hitachi'nin korumalarını azaltabilirsiniz.

Hojo ordularını yenecek bir stratejiyi aklınızda tutun.

Sağlamlaştırma

Diğer klanlar ıskal planlarına başlayacaklarında, diğer eyaletlerin savunması bırakmayacak şekilde yönlendirilmeniz gerekir. Musashi'ye gonderin. Burada barışsız olmanız Takeda'nın Atın süvarileriyle birleşme geçirmesi ve yıllık 640 Koku'dan omanza demektir. Hareket ettirdiğiniz askerlerin yerini doldurmak için Shimotsuke'deki Kale'de asker üretimi programı başlatın. Eğer mümkünse tüm Musashi'ni ele Hitachi'de Kale yapın.

Uesugi ile Müttefik Olun

Değerli Mutsu'ya saldırmak çekici görünse de, burası Uesugi'nin baskını olduğu için çoğunlukla çok iyi korunuyor. Bunun yerine Uesugi klanı ile ittifak kurarak kuzeyden gelebilecek bir saldırı riskini en aza indirerek iç yapışmaya yoğunlaşabilirsiniz.

Çiftçilik Yapın!

Hojo tüm bir merkezi ve Lashan'a At Doğunun koruması için ihtiyacı olduğunu, yakın

çok yaygın.

Uesugi Klanı'nı Yönetmek

Oyundaki en büyük mücadelelerden biri Uesugi klanı ile birleşmenin yönüdür. Bu klan 2022 Koku'ya bir gelir olsa da 351 adamı koku ordusu ve Dewa'daki Hida'ya Japonya boyunca yılan gibi uzanan topraklarını savunmak zorunda olmaları bu klanı çok zorlu yapıyor. Daha eklemeyi sonunda kendinizi sadık altına

yaklaşık 1500 Koku'ya gelir sayesinde iç gelişmeye katkı sağlayabilir ve banyo gümüşe kadar güçlü birer hedeftir. Onları geliştirebilirsiniz.

Hojo'ya Saldırın

Eğer Hojo, bir Takeda saldırısına karşı gücünü Musashi'ye kaydırdıysa bu bölge sizin için uygun birer hedef haline gelebilir. Hitachi'ye saldırıp ele geçirebilirsiniz hazinenize faz



lardaki eyaletlere saldırmanız için biraz zamana ihtiyacınız olacaktır. Bu süre içinde kaynakların zengin bir kısmını Hitachi ve Musashi'de tarım alanlarını geliştirme için kullanın. Yüzde 20 artışla 640 Koku gelir getiren bir bölge için ciddi bir artıştır.

Savaşçı Keşifler Üretin

Savaşçı keşifler, No Duchi savaşçılarıyla birleştiğinde en iyi birimlerden biridir. Malesefi onları üretmek için bir Geniş Kale (100 Koku) ve bir Budist Tapınağı (100 Koku) yapmanız gerekiyor. Oyundaki tüm klanlar içinde Hojo en kısa zamanda Savaşçı Keşifler üretebilecek pozisyonunda bulunuyor. Okinada ve Kuzeyde Keşifler üreten bir ordusu Hojo'nun nihayet sınırlar dışına çıkması sağlayabilir. İlk hedef olarak Saqam

ve Takeda'nın Süvarileriyle unlu Shinano'da büyük bir müttefik hedef olacak ve onun kayıplarını bastırabilir. Hida'ya savunmasız bırakacak.

Uesugi'ye yönelik sorunları deneyebilirsiniz.

Hida'ya Terk Edin

Bu bölge yıllık 120 Koku ürettiği için buradaki askerleriniz Shinano'ya kaydırmanızla bölgeyi magawa veya Takeda saldırılarından koruyabilirsiniz. İçin oldukça önemli. Bu bölgeyi bastırma sonradan tekrar ele geçirebilirsiniz.

Shinano ve Hida'ya Terk Edin

Shinano'nun yıllık 340 Koku'luk gelir kaybı, Hida'ya da yıllık gelir bölgeğiniz için Hojo, Dewa ve Mutsu'dan elde ettiğiniz

adana 620 Koku kazandırabilir ve Shimotsuke veya Kozuke'ye ele geçirmeniz durumunda sırasıyla 210 ve 410 Koku elde edebilirsiniz. Ama Hojo'nun geniş kaynakları karşısında önemli olan Hojo'nun değerli bölgelerinden birini ele geçirmek değli, onu ele geçirebilecek olacaktır.

Asilere Saldırmayın!

stoyacağınız en son şey Asilerin bir Etna, Noto, Kaga ve Echizen eyaletlerine saldırmasıdır. Bu eyaletler gözünüzün başta görünebilirler ancak içersin de aynı zamanda bir Budist Tapınağı bulundur. Keçerlik Kaga tarafı için yardım almaktadırlar. Ve Budist Tapınağı Savaşçı Keşifler anarına gelir. Onlara kapı mayı stemezsiniz sanırım.

STARLANCER

Wing Commander efsanesi devam ediyor...

Gecen ayki Freespace stratejisinden sonra çok önemli bir tepki aldım. Sanırım çoğunuz strateji simülasyon oyunlarında görev açkamlarının yanı sıra araç ve ekipmanlarının da istiyorsunuz. Geçtiğimiz ayki yazıda bulunan gemiler, silahlar, araçlar, tanklar, sonradan oyun daha da fazla keyif vermeye başlıyor. Bu yüzden Starlaner stratejisinde de aynı yolu izlemeye karar verdim. Yine oyundaki tüm gemileri ve silahları sırasıyla tanıtarak, sonradan tüm görevleri aynı niyetle tamamlayın ve görevlerle ilgili özel notları vereceğim. Çok hoş oldu bir strateji ustası yazısı olmak yani. Öncelikle gemileri tanıtarak başlayalım bu ayki yazıma.

İttifak Gemileri (Alliance Ships)

İsterseniz ilk olarak gemilerin özelliklerinde kafa karıştırabilecek bir kısım dan bahsedeyim. Size Rutbe kısmı bu grımı tanımlayacak püfotu tanımlaması gereken rutbeyi gösteriyor. ECM alımı engelleyici olarak açkalanabilir düşman taretlerinin silinmesini engelleyen. Decoy düşman füzele-riyi yanıltmak için kullanılabileceği hız verileri veren sınıf. Hız ve dayanıklılık, Zırh ile biten kısım ise gemilerin bu özelliklerine 10 üzerinden puan vererek hazırlanmış. Elbette ki burada 10 en iyi değer. Diğer özellikler ise rahatça anlaşılabilir.



Coyote

Rütbe: 1st Lieutenant (Üsteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 16

Silah Enerjisi: 100 birim

Silahlar: 2 Proton Topu,

Arka Lazer Topu

Füze Slotu: 7

Özel: Kör Atış (Blind Fire)

İki kişilik orta avcı gemisi. Zırhı ve kalkanı oldukça iyi olan hızlı ve çevik bir gemi. Ön tarafta monte edilmiş 2 Proton topu ve arkasındaki lazer topu aly. bir ateş gücüne sahip.

Hız	6/10
Hızlanma	10/10
Çeviklik	6/10
Silah Sarfı	5/10
Kalkan Gücü	5/10
Kalkan Sarfı	3/10
Zırh	5/10



Crusader

Rütbe: 2nd Lieutenant

(Asteğmen)

Mürettebat: 2

Max. Hız: 260 km/s

Afterburner Yakıtı: 110 sn.

ECM: 20 sn.

Decoy'lar: 12

Silah Enerjisi: 150 birim

Silahlar: 2 Gatling Lazeri

Füze Slotu: 5

Özel: Hayalet Kalkanlar

(Spectral Shields)

İki kişilik hafif avcı gemi. Büyük tuncu gövdesi ve kalkanı oldukça iyi. Diğer hafif avcı gemilerine göre daha dayanıklı olmasına rağmen çeviklikte onlardan aşağı kalmıyor. Hız, dayanıklılık ve ECM inftaki diğer gemilerden çok daha geniş yakıt kapasitesi var. Otomatik hedeflemeye sahip arka lazer topu var. Ayrıca Hayalet Kalkan teknolojisiyle birlikte bu gemi, çoğu görev için uygun oluyor.

Hız	5/10
Hızlanma	7/10
Çeviklik	6/10
Silah Sarfı	8/10
Kalkan Gücü	4/10
Kalkan Sarfı	3/10
Zırh	5/10



Grendel

Rütbe: 2nd Lieutenant

(Asteğmen)

Mürettebat: 3

Max. Hız: 260 km/s

Afterburner Yakıtı: 80 sn.

ECM: 20 sn.

Decoy'lar: 18

Silah Enerjisi: 90 birim

Silahlar: 2 Gatling Topu,

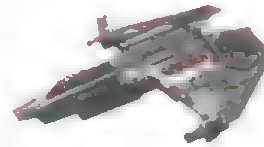
İkiz Lazer Topu, Arka Pulse

Tareti

Füze Slotu: 7

İki kişilik orta avcı gemisi. Zırhı oldukça iyi ve kuvvetli kalkan ar var. Grendel'in önündeki Gatling plazma topu ve ön ar destekleyen lazer topu, ön yan sıra, 7 füze slotu bu geminin sadık özelliklerini oldukça güçlendiriyor.

Hız	7/10
Hızlanma	9/10
Çeviklik	3/10
Silah Sarfı	9/10
Kalkan Gücü	6/10
Kalkan Sarfı	3/10
Zırh	6/10



Mirage IV

Rütbe: Flight Lieutenant

(Uçuş Teğmeni)

Mürettebat: 2

Max. Hız: 310 km/s

Afterburner Yakıtı: 110 sn.

ECM: 20 sn.

Decoy'lar: 15

Silah Enerjisi: 220 birim

Silahlar: Nötron Parçacık

Silahi, 2 Messon Blaster

Füze Slotu: 4

Bu iki kişilik uzun menzilli avcı gemisinin mutlak görünümü, en altıncı bu boyutları bir gemi için şaşırtıcı bir hız ve çevikliğe sahip olduğunu görüyoruz. Güçlü Nötron parçacık topunun eslik ettiği proton topuna sahip olan bu geminin en büyük han-

dıkabı yanı sıra 4 füze slotuna sahip olması. Ama yine de silah seçimi ve defansif özellikleri bu gemiyi daha ar için çok uygun bir gemi haline getiriyor.

Hız	7/10
Hızlanma	9/10
Çeviklik	5/10
Silah Sarfı	5/10
Kalkan Gücü	5/10
Kalkan Sarfı	3/10
Zırh	7/10



Naginata

Rütbe: 2nd Lieutenant

(Asteğmen)

Mürettebat: 2

Max. Hız: 340 km/s

Afterburner Yakıtı: 130 sn.

ECM: 20 sn.

Decoy'lar: 15

Silah Enerjisi: 180 birim

Silahlar: 2 Pulse Topu

Füze Slotu: 3

Özel: Hayalet Kalkanlar

(Spectral Shields)

İsmi Japon askerlerinden olan bu iki kişilik hafif avcı gemisi ağır saldırı gemisi olarak kullanılması engelleyen sınırlı füze slotuna rağmen oldukça hızlı ve çevik. Zırhı zayıf sayılabilir ama kalkan arı. Lazer ateşine direnci sağlıyor. Spectral Shield teknolojisiyle donatılmış. Bu geminin diğer bir avantajı ise onu taretlerden koruyan güçlü ECM sistemi.

Hız	7/10
Hızlanma	8/10
Çeviklik	5/10
Silah Sarfı	7/10
Kalkan Gücü	5/10
Kalkan Sarfı	3/10
Zırh	3/10



Patriot

Rütbe: Flight Captain

(Uçuş Yüzbaşı)

Mürettebat: 2
Max. Hız: 340 km/s
Afterburner Yakıtı: 110 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 18
Silah Enerjisi: 160 birim
Silahlar: 2 Tachyon Topu, 2
Proton Topu, Arka Lazer Topu
Füze Slotu: 5
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Rütbeniz arttıkça daha iyi gemileri kontrol edebiliyorsunuz. Patriot da onlardan biri. Muhtesim hız, hızlanma, çeviklik ve silah yetenekleri sayesinde bir orta avcı gemisi olan Patriot'un birinci silahları da oldukça kuvvetli.

Hız	7/10
Hızlanma	10/10
Çeviklik	4/10
Silah Sarjı	7/10
Kalkan Gücü	6/10
Kalkan Sarjı	3/10
Zırh	5/10



Phoenix
Rütbe: Flight Commander
(Uçuş Komutanı)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 380 km/s
Afterburner Yakıtı: 140 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 16
Silah Enerjisi: 180 birim
Silahlar: 2 Gatling Lazeri, 2
Pulse Topu, Arka Lazer Tareti
Füze Slotu: 4
Özel: Kör Atış (Blind Fire),
Geri Uçuş (Reverse Thrust),
Nova Topu (Nova Cannon)

Oyundaki en mükemmel gemilerden biri. Tek handikapı zayıf zırh olan bu gemi, muhtesim hız, hızlanma, çeviklik ve silah yetenekleri sayesinde tecrübeli bir oyuncunun elinde çok tehlikeli olabilir.

Hız	9/10
Hızlanma	10/10
Çeviklik	8/10
Silah Sarjı	6/10
Kalkan Gücü	6/10
Kalkan Sarjı	3/10
Zırh	4/10



Predator
Rütbe: 2nd Lieutenant
(Asteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 320 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 10
Silah Enerjisi: 90 birim
Silahlar: 2 Proton Topu,
Arka Lazer Topu
Füze Slotu: 6
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Hafif avcı gemisi olan Predator aynı sınıftaki diğer gemilerle karşılaştığında zırh ve kalkan olarak zayıf kalıyor. Ama sadece Blind Fire özelliğinden dolayı bir seçilebilecek bir gemi.

Hız	7/10
Hızlanma	6/10
Çeviklik	8/10
Silah Sarjı	6/10
Kalkan Gücü	3/10
Kalkan Sarjı	3/10
Zırh	4/10



Reaper
Rütbe: Commander (Komutan)
Mürettebat: 3
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 120 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 24
Silah Enerjisi: 100 birim
Silahlar: 2 Gatling Lazeri,
2 Vulcan Battery,
Arka Dörtlül Pulse Tareti
Füze Slotu: 8
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Ağır avcı gemisi sınıfının en örneklerinden biri olan Reaper aynı zamanda çok kanlı Wolverine gemisi yüzünden tercih edilebilir. Düşük kalkanlı bir gemi. Yine de arada sırada değişiklik olduğunu da bu gemiyi kullanabilirsiniz.

Hız	6/10
Hızlanma	5/10
Çeviklik	4/10
Silah Sarjı	7/10
Kalkan Gücü	6/10
Kalkan Sarjı	3/10
Zırh	5/10



Shroud
Rütbe: Sqdr. Commander
(Filo Komutanı)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 400 km/s
Afterburner Yakıtı: 150 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 10
Silah Enerjisi: 140 birim
Silahlar: 2 Proton Topu
Füze Slotu: 4
Özel: Görünmezlik (Cloaking),
Hayalet Kalkanlar (Spectral
Shields), Geri Uçuş (Reverse
Thrust), Kör Atış (Blind Fire)

Keske bu gemiyi daha erken kontrol etme imkanımız olsaydı. Ama rütbemizin oldukça yüksek olması gerekiyor. Mükemmel bir hız, çeviklik ve kalkanları sahip. Ayrıca en fazla özelliğe sahip olan gemi de bu. Yavaş hızlanması ve zayıf zırh dezavantajı, çabı gözükse de, özellikler sayesinde bu açıkları rahatça kapatabiliyor.

Hız	10/10
Hızlanma	3/10
Çeviklik	0/10
Silah Sarjı	6/10
Kalkan Gücü	7/10
Kalkan Sarjı	3/10
Zırh	3/10



Tempest
Rütbe: Captain (Komutan)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 12
Silah Enerjisi: 160 birim
Silahlar: 2 Tachyon Topu,
2 Pulse Topu, Arka Pulse
Topları
Füze Slotu: 8
Özel: Hayalet Kalkanlar
(Spectral Shields)

Ağır avcı gemisi olan Tempest bu sınıftaki diğer gemilerin yanından biraz sonuk kalmış. Pek tercih edilecek bir gemi değil.

Hız	6/10
Hızlanma	10/10

Çeviklik	4/10
Silah Sarjı	6/10
Kalkan Gücü	6/10
Kalkan Sarjı	3/10
Zırh	5/10



Wolverine
Rütbe: Lt. Commander
(Komutan)
Mürettebat: 3
Max. Hız: 280 km/s
Afterburner Yakıtı: 120 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 20
Silah Enerjisi: 140 birim
Silahlar: 2 Collapser Topu, 2
Lazer Topu, 1 Tachyon Topu,
Arka Pulse Tareti
Füze Slotu: 8
Özel: Geri Uçuş
(Reverse Thrust)

Bu gemi süper sınıf olarak ağır avcı gemisi sınıfından. Bir diğer birinci silaha (tam beş tane arka taretide sayarsak altı) sekiz tane füze slotuna, muhtesim bir hızlanma yeteneğine ve zırhına sahip. Sadece çevikliği kötü, ama bu biricik geminin en büyük masasını engelleyemiyor.

Hız	5/10
Hızlanma	10/10
Çeviklik	4/10
Silah Sarjı	5/10
Kalkan Gücü	6/10
Kalkan Sarjı	3/10
Zırh	7/10

Silahlar

Starlancer'da kullanılabileceğiniz silah sistemlerini üçe ayırmak mümkün. İlk kısımda füzelerin çeşitliliği, ikinci kısımda lazerler ve toplar, son kısımda ise özel donanımlar olacak. Füzelerle başlıyoruz.

Banshee

Kilitlenme: 4 sn.
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 4/10

Kalkan ve zırhları yarıp güc mekcin tasarlanmış, düşman gemiyle temas anında savaş başlığını patlatarak geminin gövdesinde delik açan tekli füze.

Hawk

Kilitlenme: 3 sn.

Hız: 7/10
Menzil: 8/10
Hasar: 2/10

Bu füze dörtlü halinde gelir ve hem çok çabuk hem de uzun bir menzile sahiptir.

Havok
Kilitlenme: 2 sn.
Hız: 7/10
Menzil: 6/10
Hasar: 5/10

Düşman hedefinden kısa bir uzaklıkta patlayarak elektrik sistemlerini geride bırakarak kullanımdışı hale getiren ve hedefi etkisizleştirir.

Imp
Kilitlenme: 1 sn.
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 4/10

Hedefin çok yakınında patlar ve patlama bölgesindeki tüm düşman gemilerinin kalkınlarını ya yok eder ya da etkisiz hale getirir.

Jackhammer
Kilitlenme: 5 sn.
Hız: 5/10
Menzil: 5/10
Hasar: 10/10

Yavaş kilitlenmesine rağmen çoğu kalkın sistemini geçebilir. Özellikle duran hedeflere karşı çok etkilidir.

Raptor
Kilitlenme: 2 sn.
Hız: 8/10
Menzil: 5/10
Hasar: 4/10

Uçuş grupları halinde yüksek bir enerji füzesi, düşman avcılarına çok çabuk kilitlenebilir ve oldukça etkilidir.

Vagabond
Kilitlenme: 3 sn.
Hız: 10/10
Menzil: 10/10
Hasar: 8/10

Çok güçlü, hızlı kilitlenen, multişarjlı tekli füze. Gemi görünmez olsa bile kilitlenme devam edebilir.



Screamer
Kilitlenme: Yok
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 2/10

Itfakın temel füzesi. 2011k patlatıcılar halinde gelir ve kilitlenme özelliği olmayan bu füze savaşlarda oldukça etkilidir.

Solomon
Kilitlenme: Yok
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 4/10

Bu füze dörtlü grup halinde gelir ve 3 sn. kilitlenme özelliği yok, yani Ateş ve Unut özelliği olmayan bu füze yakın düşman hedefini bulur ve ağır hasar verecek şekilde patlar.

Sıradışı sırada gemilerin zedeleyen lazer ve topları var.

Son olarak da öze donanımardan bir sedelim.

KÖR ATİŞ (Blind Fire):

Bu sistemi kullanan gemilerin bilgileri silahların nisanında yitirdirilir, yapıması gereken tek şey düşman HUD'nin merkezine yakın bir yerde tutmaktır. Bilgi sayar hedef artısının yakınında olan bu düşmanlar kendiliğinden vuracaktır. Boye emilimlik nisan almadır kurtulmuş olacaktır. Coyote, Patriot, Phoenix, Predator, Reaver ve Shroud gemileri bu özelliğe sahip olan gemiler.

Geri Uçuş (Reverse Thrust):

Afterburner vakitini kullanarak geminin geriye doğru uçuşmasını sağlayan bir özellik. Özellikle de arkadan saldırı takip eden bir gemi varken bu özellik kullanılarak bir anda onun arkasına geçebilirsin. Phoenix, Shroud ve Wolves.

Herne gemileri bu özelliğe sahiptir.

Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields):

Bu özellik kalkanların geminin ze yapılan enerji saldırılarını geçireceği olarak karşılmasını sağlar. Ama bunu yaparken kaynaklarınızdan çok fazla miktarda enerji kullanır. Crusader, Naginata, Shroud ve Tempest gemilerinde bu özelliğe sahipsiniz.

Görünmezlik (Cloaking):

Bu teknoloji olarak Koalisyon tarafından Itfak Jssune tarafından bir sürpriz saldırı da kullanılmıştır. Bu özelliği kullanan gemi düşman radarı tarafından görülemez ve böylece saldırı ve kilitlenmeyi neredeyse imkansız hale getirir. Itfak gemilerinden Shroud bu özelliğe sahiptir.

İSİM	TUR	HASAR	MENZİL	ATEŞ HIZI	ENERJİ TÜKETİMİ
Collapser Topu	Roket	Yüksek	Orta	Yüksek	Yok
Gatling Plazma Topu	Roket	Yüksek	Orta	Hızlı	Yok
Gatling Lazeri	Lazer	Orta	Orta	Hızlı	Yüksek
Lazer Topu	Lazer	Düşük	Kısa	Yüksek	Düşük
Mission Blaster	Lazer	Orta	Orta	Orta	Orta
Neutron Parçacık Silahı	Parçacık	Yüksek	Orta	Yavaş	Yüksek
Nova Topu	İşin	Yüksek	Kısa	Yavaş	Yüksek
Proton Topu	Lazer	Orta	Orta	Düşük	Orta
Pulse Topu	Lazer	Orta	Kısa	Orta	Düşük
Tachyon Topu	Parçacık	Yüksek	Uzun	Yavaş	Yüksek
Vulcan Battery	Roket	Yüksek	Uzun	Yavaş	Yok

[illegible]

STARLANCER GOREVLERİ

GOREV 1 : Rookies In Space

[illegible]

Açıklama:

2. *Die Freunde des*
19. Jahrhunderts

[illegible]

Arzadan yeni bir dâsinin av
 cıslarubıgeenir. Her...
 Fire ve Match Speed seçeneke
 ...

Karşılaştığımız ilk kavramlar, bir anlamda "gizli" olarak emen ve mevla nedat alın ve atterb'lerin yardımıyla aranınzdaki nefsafeyi kapıların Egerci...
...örce öze Tıpilleri olan b...
...yazınca y...zif...z...

...herkesin de yok olduğunu düşünürüz.
...herkesin de yok olduğunu düşünürüz.
...herkesin de yok olduğunu düşünürüz.

1. *Hydroleitfähigkeit* (Leitfähigkeit für Wasser)
 2. *Wasserdruck* (Druck, den das Wasser ausübt)
 3. *Wasserstand* (Höhe des Wasserspiegels)
 4. *Wasserqualität* (Zusammensetzung des Wassers)
 5. *Wasserfluss* (Menge des Wassers, die fließt)
 6. *Wasserentnahme* (Menge des Wassers, die entnommen wird)
 7. *Wassernebenwirkung* (Nebenwirkungen des Wassers)
 8. *Wasserentwurf* (Entwurf des Wassers)
 9. *Wasserentwurf* (Entwurf des Wassers)
 10. *Wasserentwurf* (Entwurf des Wassers)

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra:

Tüm konvoy gemileri sağ kereci ve Black Guard yok edildi

Tamamlama:

Turn konvoy gemiler sağa döndü

Tamamlamaya Yakın:

2. konvoy qeremisi sağ kəld.

Başarısızlığa Yakın:

1 konvoy gemisi sağ kıld

Başarısızlık:

Tüm konvoy gemileri yok edildi.

GOREV 2: Double the Trouble

Ackman, D. dan siegman, dan sonnet Albu, J. C. ⁷ 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656

ve Bragas, yardının etrafına sık
tutulan yeşillik

“Eğer bu rüyaları birine anlatırsanız, o kişiyle birlikte yaşamadan önce bir insanın aurasını yok edersiniz. Birkaç kişi ne yazık ki Antonov’u böğrenen sistemden yararlanıyordu. Bulgaristan’da bulunan bir gizli servis ve bazı tomanları getiriyor. Antonov da doğruya doğru ona birinci sınıfınla birlikte seyahat ediyor. O zaman Zeynep ile bu olayı anlatırsanız, kimseyi affetmezsiniz.”

Simdi üçüysün emniyetin
Nanny'yi çimsi saçlı gördük. Tüm
ayrılıkların ve Nanny'yi çimsi
dışmanatesinde keşifler yapıldı.
Sizim Tuz ve diğer gök bulgularında
Sarı Tuzun peşiminde ilerleyecek

Konvoyun taşıdığı cizze ya da yuhuz kırmızı kumbaraların bir kısmını soydun. Keştra'nın arkasında ortaya çıkarakla konvoyla hareketlenirken, bir anda cizzenin Yüce Bilgelinin eline geçmesi bu cizzeyle giderek süzülüp, tuz konvoyuyla yalın bir rakibin

Düşün genler a salarda
beşer kanı ve lınların en-
civarına kadar gen ve
ren beşerle en doğı
en ilim kılın ve yod a se
dendirid. Torp lar yok ed a

Karim'la ve geri kalan avcıları
yok edin. Bundan sonra 3.urnas
sızı ya da na çağrıcak. Onların
pozisyonlarına sığırma yapacaksınız.

Burada bir Kodaşon'ane yenisil olan Kirov'u göreceksiniz. Alas menzilde uzak durmaya çalışın ve tüm düşman avcılarını vurun. Önce ne kadar hızlı vurursanız o kadar iyi olur. Kirov'a sınırlık bulamayın.

Diğer bir dusman ana gemisi olan Zafar birçok avcıya beraber bekliyor. Tüm avcılar yok edince her kıza gemiden de uzak durun. Eğer kuyruğunuz da bir füze olduğu için saldırı başlatmazsanız devey kullanın.

Tüm avcılar çıktuktan sonra bir tıllık ana gemi sığan ANS Yarmatırının geliş ve kendisi niden daha küçük ve her bir olan her kooa isin gemisin de yoldu edşini seyredin ANS Yarmatırın içinde bulunan er y ana gemi

ANS Reaktifite siq ama gercek
estrin ve niszin steyin

Sonuçlar:

Tamamlama • Extra:

2 Mammals were added
to the F-100.

Tamamlaam:

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

Tamamlamaya Yakın:

Mammuth Kutar Lal
 neral Briggs Kutar Lal

Naşarlıxlık:

$$N^{\circ} = 1121170 \text{ шт. (в т.ч. в 1939 г. - 61461 шт.)}$$

GÖREV 3: A Secret Revealed

Açıklanıyor: Büyük Kaos Sırası geldiği yere sığına. Kaos içindeki en olumsuz gemiler, bir olan Wolverine' kullarıdır. Çünkü bu felsefeye göre hareket ettiğiyse, gemi

Düşünen quce eri tarafı dan
sadır ya ağrayan bir ttfak yuk
gemi si jore eksiniz Size doğru
dekaraken vatal dğim z kadar
nı varın Kaçın dya bası rukanın
da de onar koda dı nı yok et
meye çalışın Hepsinden kurtul
urca Stoner n söyledikler n
unleddığınız de bir şeyerin yanı ş
o duğuna bark ede r eksiz Nal
sı o du da koalsıyın ttfak larla
finda n tespi et lemeden çeri
ş z a dır Covabın kısa sürede
eğrin eceksiniz

[illegible]

philatip beşarısız olabilirsiniz
 Leget kayıd düz q derek
 bu a nazsanız b pieme ayqt n
 kulanın B p se sen çabuk aştk
 ç a kayda yak ılaş y c sanız
 demektir

İnformasyon istemiyen tümüyle
doğru bir yapıya sahip
olacak. Bu nedenle bir Koalis
yon birimleri, Kacık A'da
siz de içirecek olacak ve doğ
rudan devasa bir Koalisyon fi
sunun ortasına düşecek. Siz ve
birkaç sanayiye kontrolü say
podecektir.

Geminin kontrolü sizde iken birinde hemen donan ve Warp Core'ten aldığınız yeri tespit edin. Bu güç çekirdeği warp geçidine H1E_1 sağ yor. Ona donan bir teker ege bir-
 zı yen şokından tanıyabilirsiniz. Önce dış zihna sonra içine
 saldığınız zihnin birinci
 sırtlarınıza ve sonra merkezi kul-
 anın. Çekirdek ortaya çıkı-
 rılsın devam edin. Çekirdek
 çekirdeğin warp geçidine bir
 güçsiz kılacak. Sizin bir
 keşif planları ile önce warp
 geçitinden geçtikten sonra
 or

Tekrar arzus kaydı bu
duğunuz yere doneceksiniz ve

das nın bilm gem s n hareket
sz hali getirme emri olacak
sz / Motorlarına sa dir n ama
gemy havaya turtulmama
dikkat ed n. Kaleri avcılar da
temiz ciyp usse gen d inir

Sonuçlar:

Tamamiana • Extra:

• e geçirildi ve eskortlar yok edildi

Tamamizama:

Warp Çekim yok edildi. Sistem ara
BİTİRİLDİ

Tamamlamaya Yakın:

[illegible]

Başarısızlığa Yakın:

Warp Ge: de patiënt mag dan
ranchie deenicht eshortet vol
dikt

Başarısızlık:

MARD SE İZİ DAKİKAT ARINDI
Erdem ARAC VE ESKORTLAR KAKTİ

Başarısızlık • Tekrarla:

2. B. (b) (1) - 11/1/11



THIEF 2: THE METAL AGE Bölüm 2

Hırsızların James Bond'u

Evel, geçen ay okudukları-
nızdan sonra hepimiz
kendimizi usta birer hırsız
gibi hissediyordunuzdur. Ama en
usta hırsızlar bile bazen yardı-
mlıya ihtiyaç duyarlar. Hele bir de
yapmaları gereken görevler Thief
2'de olduğu gibi zor görevlerse
yardım almadan başaramak
çok daha zordur. O zaman lütfen
çok fazla uzatmadan Thief 2: The
Metal Age'nin son altı bölümünün
aciklamasını baş-başa bırakayın.
Siz soncunun bakalım ambalajı,
geçen kimsenin sizi göremeyeceği
bir önleme ve başlayın okumaya.

GÖREV 10

Angelwatch

Yernek odasından güney koridoruna çıkın ve oradaki ateşi son-
durun. Sömnenin koridoru-
nun ve beğenin gelmesini beke-
yin. Bekleyi bayılın ve onu söm-
nenin karşısına karşı supürge dola-
bına sürükleyin. Anahtarın a mayı
unutmayın, çünkü bu anahtar sa-
yerinde Karras'ın odasına girebile-
ceksiniz.

Karras'ın odasını açmak için
anahtarın kullanın ve masanın a-
tındaki anahtar alın. Şimdi arkası-
nı dönün ve kapı ile masa arasına
bir mayın yerleştirin. Etraftaki ge-
nimetleri topladıktan sonra kasa-
yı açmak için önce üçgen, sonra da
kare mayın olduğu kulların ve
içerideki Master Builder'in yer-
kutsal kitabını okuyun.

Köşeden dışarı bakın. Orada



garip atın bir beğ, göreceksiniz
ve dikkatini çektiğiniz an koşmaya
başlayacak. Neyse ki, koştuğu ye-
re biraz önce mayın yerleştirmiş-
tiniz.

Etrafta dolaşırken meten to-
pamaya ve kızıl bulme en aramaya
devam edin.

Kuzeybatı tarafındaki yatak
odasına ilerleyin, kapıyı açın ve
çerçirilin. Sömnenin önünde du-
ran adamı bayılın ve onu ateş al-
madan önce çekin.

Şimdi ofisin önünde duran
bekçinin üzerinde gaz oku kulan-
manız gerekiyor. Ama yakındaki

koridorda devriye gezen bir bekçi
daha var. Bu bekçi de oturma
odasına girip çıkıyor. Aynı okla ki-
şini de baletmeye çalışabilirsiniz.
Olmazsa iki tane ok kullanın. İlkis-
ni de yatak odasına sürükleyin ve
kapıyı kapatın. Şimdi merdiven-
lere doğru ilerleyin.

Merdivenlerin üstünden bir
elektrik düğmesi göreceksiniz. Bu
düğmeye sağ tusu atılırsa siz a-
tılınca katta çıkarak karacak. Kapı-
yı açın, çömelin, önce batıya son-
ra da güneye doğru odanın ken-
narından ilerleyerek harp çalan
mech bekçiyi geçerek konuşan
makineyi etkilestirin. Şimdi tüm
altı mesafeyi duyacaksınız. Tekrar
köşeden sinsiçe ilerleyerek Vin'a
ile bir beğ arasında geçen ko-
nuşmaya kulak misafiri olun. Bir
gaz okunu hazır bekletin ama ne-
dediklerimi dikkatlice dinleyin. Vin'a
ayrıldığında üzerinde bir gaz
mayın veya gaz oku kullanın.
Onun konuştuğu beğ arkasın-
dan gemeye başlayınca onu da
ya gaz okuyla halledin ya da fas-
bombasıyla sersemletip bayılın.
Vin'a'nın anahtarını alın ve besni-
ci kaleden asansöre binin.

Beşinci kata indiğinizde mutfak
rotasıyla ofise geri dönün.

Vin'a'nın anahtarıyla ofis açın.
İçeride bir konuşan makine daha
bulacaksınız. Masayı hareket etti-
rin ve arkasındaki duvara en ya-
kın olan düğmeye basın. Alarm
çalmaya başlayacak ama duvar-
daki resmi kayarak Mech anist se-
malık eni amanızla izin verecek.
Bu sematlerde Cetus projesi
hakkında bilgiler bulunuyor.

GÖREV 11

Cetus Amicus'un dışındaki bek-
çinin diğer yöne doğru yönlediği-
ni duyduğunuzda, güney tarafın-
dan gemeye çıkın. Gemideki bek-
çilerin dikkatini çekmemek için bol
bol yosun oku kullanmaktan çe-
kinmeyin. Kapaktan aşağı inmeye-
calırsanız bir beğ tarafından gö-
rülmeyen bir yer var, bu yüzden
size yaklaşımadan onu gaz okuyla
nemencek halledin.

Amicus gemisinin koca tarafında
ki kapaktan girin. Bu kapak siz
geminin alt taraflarına ulaşarak
Aşağıdaki göde devriye gezen
bekçiyi dinleyin ve kapakların açıl-
ıp kapanma seslerini takip edin.
Kuzeye doğru gittiğinizde Cetus
Amicus'un içine girin. Doğuda





bulunan kaptanın kamarasına girin. Burada Cetus Amicus'taki hatayate hakkında bir şeyler defter bulacaksınız. Onu okuyun.

Biraz önce gezinen beki devriyesi gereği tekrar buraya gelecektir. İste şimdi dikkatli olun, çünkü bu sırada siz kamara perçesinden görme ihtimali buluyor. O yüzden kapının yanına da yere cömelmelisiniz, böylece bu riskten kurtulabilirsiniz. Bu kamara ve çevreyi araştırarak bulacağınız ganimetleri toplayın.

Şimdi bittiğinde içinde bir dikkatli bulunan küçük bir odaya doğru giden kuzeydeki koridora doğru ilerleyin. Etrafta ganimet bulabilirsiniz.

Şimdi, on merdivenlere ulaşmış olmalısınız. Denizaltının alt seviyesine alçalın ve merdivenden yavaşça atlayın ki yakınlardaki bekçileri duyup sorun çıkarmasın.

Kuzeyde içinde iki tane mekanizmanın oturduğu bir kontrol odası var ama oraya girmenizi gerektirecek hiçbir sebep yok. Arkaya doğru gittiğinizde 1, 2 ve 3 numaralı ilk kargo bölümlerine ulaşacaksınız. Güneydeki kapıyı kullanarak da 4 ve 5 numaralı kargo bölümlerine ulaşabilirsiniz. Her bir bölüm farklı şeyler barındırıyor.

Güneydeki en son kapı sizi motor odasına ulaştıracak, burada bulunan kapak yardımıyla denizaltıdan dışarı doğru yüzebilirsiniz. Ayrıca bu kapağı görevi tamamladığınızda içeri girmek için de kullanabilirsiniz.

GÖREV 12

5. Site

Beşinci siteye ulaştığınızda yapmanız gereken ilk şey, griste bulunan kameradan sakınmak. Bu

rada her zamanki taktiği kullanacağınız. Başka bir yöne bakana kadar bekle ve altına doğru koş. Kamera çift kapı ara doğru bakmadığından rahatça bu yöne doğru gidebilirsiniz.

Çift kapıların önüne geldiğinizde ilk olarak kapıya doğru eğilip içersini dinleyin. İçeride arada bir kapıya doğru yaklaşıp bekliyor. Eğer o tam kapının oradayken kapıyı açarsanız bir flaş bombası kullanmanız gerekir. Kapıyı taptıktan sonra bekiden aldığınız anahtarları kullanarak açın.

Çerçirediğinizde güneydeki merdivenlerin üzerinde bir kamera fark edeceksiniz, ama onun atından kosacak kadar zamanınız olacak. Sol tarafta karanlık bir çıkma var, isterseniz burada saklanabilirsiniz.

Güneyde ilerleyince birçok kapıya sahip bir koridora ulaşacaksınız. Her tarafı araştırın.

Duvardaki mesaleyi geçince doğuda meta bir kapıya ulaşacaksınız. Burada iki tane sandık ve uyuyan bir bekçi bulunuyor. Cömellererek çerçirinin ve sandıkları yağmalamadan önce onu bayıltın. En doğru devam edin.

Merdivenlerden denize çıkın, bekçilerden sakının, ganimetleri toplayın ve kendinizi golge yaratmak için gördüğünüz mesaleleri sondurun.

Tüm bunları yaptıktan sonra koridorun sonuna doğru ilerleyin ve oradaki bekçiye yaklaşıp öldürün. Kadar yaklaşıp

Kamera başka yöne baktığında ve bekçi de arkasına döndüğünde hemen onu bayıltın ve yerdeki bekçiye elmeden hemen golgelere çekilin. Kondorda geride doğru ilerleyin, gaz okunuzu hazırlayın ve tapınakta bulduğunuz perçömele bakın. Bu perçömele

Cavador'un kullandığı yolu göreceksiniz. Bekçiler Cavador ile birlikte dışarıya kaçacaklar. Hepsi size doğru döndüğünde gaz okunuzu kullanın.

Bekçilerden birini bayıltmak için koruyan oze bir kask takıyor ve bu bekçiye ise yarayan tek şey gaz. Cavador ise gaz maskesi takıldığından etkilenmeyecek ve kaçmaya başlayacak. Onu kova ayın ve cop kullanarak bayıltın. Şu anda birnadaki birini herç tüm bekçilerin bayılmış durumdasınız.

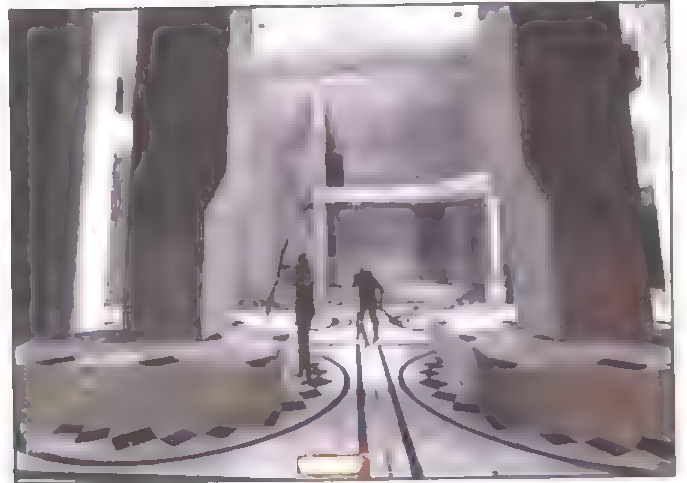
Eğer alarm çalmaya başlarsa mışsa bu bekçi Cavador'un odasında bulacaksınız. Aksi halde o da Cavador ve diğer bekçilerle birlikte geliyor. Üzerinde flaş bombası kullanın. Cavador'un odasına girip etrafı yağmalayın.

GÖREV 13

Kutuphane

Masanın üzerinde bulunan mor kitaba bakmak için somineye doğru gidin. Duyduğunuz ayak sesleri mayalelere atıl.

Kitapları kütüphane içinde görmek için kitaplıkların yanlarındaki harflere



bakın. Kutuphanenin birinci katındaki kitaplık arda T, N ve Y kısımlarını inceleyin.

Eninde sonunda bir hayalet tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Zorunda kalırsanız iyileştirici kısımlarını kullanın. Tüm hayatiyi öğrendikten sonra P kısmına gidin ve onun batı tarafına bakın. Burada seçebileceğiniz bir kitap bulacaksınız. Onu seçtiğiniz anda Ash ton'un onları öldürdükten sonra cesetlerin sakadlığı aşgının yeri gösteren bir pasaj açılacak. Kutuphanenin ikinci katına gidin. En

güneydoğu ucunda iki tane perçömele bulacaksınız.

Gizli Merdiven

Birinci kata geri dönün ve en kuzeydoğu koridoruna gidin, burada başka bir koridora açılan bir kapı bulunuyor. Guçuk kusunu alın ve onu holde duran saatin üzerinde kullanın. Saatin kollarını 12 yi gösterene kadar hareket ettirin, böylece gizli merdiven açılacak. İste aradığınız merdiven bu. Gizli pasajın içindeki kapı duğmesine basın ve kapı kapanmadan önce dışarı çıkın. Şimdi kutuphaneye geri dönün ve batıdaki gizli kapıdan dışarı çıkın. Kapıyı arkadan kapattın.

Şu anda mansiyonun yarısından fazlasının hantasını çıkarmış olmalısınız ve bu da görevinizi tamamladığınız demektir. Eğer bu değere ulaşamadıysanız biraz daha araştırın ve azıcık daha dikkatli olun. Eğer sessiz olursanız, gizli pasaja bağlı olan tüm odalara güvenle girebilirsiniz.

GÖREV 14



Üçüncü kata kadar geri dönün. Yol üzerinde birkaç bekçiye mekanizma ve hizmetçiye rastlayacaksınız. Ayrıca köşelerde gizli olan ganimetleri de bulabilirsiniz.

Merdivenlere ulaşp yukarıya çıktıktan sonra pasajı takip edin. Etraftaki ganimetleri toplayın. Boş beki kütübesini geçince batıya doğru ilerlemeye devam edin. Mesaleyi sondurun. Koridorun sonunda bir mecbekçile oklu bekçi bulunuyor. Mejbekçiye görünmemeye çalışın, ateşleri sondurun ve yere yo



sunu okur, sayayın. Okçu bekçiyi önünden geçerken onu bayıltın ve golge edin. Çine çekin. İlerleme ye devam edin.

En sonunda içinde alarm bulunan odaya geri dönereksiniz ve kuzeydoğudaki merdivenleri yukarı çıkacaksınız. En üstteki kapıyı tekrar açılıyor. Kapıyı açmadan önce kapının batı tarafında durun. Kapıda içeriye, yere doğru yosun çıkar, gönderin ve kosa rengini. Elektrik gozu sizi görse de yeterince hızla koşabilirsiniz alarm vermesine fırsat bırakmadan. Batı kuzeydoğudaki odadaki kapıya ulaşarak çıkarsınız. Bu kapı ana güvenlik kontrol odasına açılıyor. Tüm kameraları kapatın ve alarm cihazına geri dönün.

Odanın üç köşesinde üç sırttan oluşur. Üç tane set var. Her bir sırt setinin altındaki kontrolleri mayınzı okla açarak (ve onları kapatarak, aynı renkteki göster odalarındaki alarmları etkisiz hale getirin. Aynı anda yalnızca bir alarm etkisiz hale geldiğinden alarmı kapatınca işinizi halletmişsiniz.

Alarm cihazının kuzey ve güney kapılarının üzerinden sarkar kırsırlar var, onlara sarmaskı oku atarak çıkın. Bu kırsırları kullanarak her bir gösteri odasına girip çıkabilirsiniz. İkinci katın haritasına bakarak hangi odanın, hangi renk duvarlara sahip olduğunu öğrenebilirsiniz. Her bir odaya girmek, geri dönmek, dışarı çıkmak, alarmın alarmlarını tekrar etkin hale getirmek ve gireceğiniz sıradaki odanın alarmını kapatmalısınız.

Üçüncü katın kuzeybatısındaki büyük gösteri odasına girmek, siz biraz zorlayabilirsiniz. Kırsırlardan gidebileceğiniz kadar kuzeybatıya gidin ve koridorun batısının so-

nundaki çift kapının yanındaki fenerleri vurun. Bekçilerin bu kapılardan uzaklaşmalarını bekleyin ve bunlara sarmaskı oku atın. Asağı atayın ve çift kapılarda mayınlandırdığınız kuzeyi.

Diğer tarafta bir okçu bekçiyi buluyor. İhtiyaçtan ilas bombalarınız ve copunuzu hazırlayın. Çerçeve bir meçh bekçi dolaşırken, onu geçmek için uygun bir yere mayın bırakabilirsiniz. Çatıyatörünün ve binici katarının birer tane saplarını dışarıya çıkın.

GÖREV 15

Evet, geldik son görevimize. C bölümüne ulaştığınızda asansör platformunun üzerine çıkın ve bir üst kata çıkın. Makinenin kuzey tarafındaki merdivene tırmanarak orada bulduğunuz eşyalarından "Signal bot" isimli olanı alın. Bu eşya aşağı düştükten sonra 1. asama parçası haline dönüşecek. Asansörü tekrar alt kata sürün ve Bölüm Aya girin.

Burada devriye gözerlik tane meçh bekçi var. Burada mayın kurmanın ve golgelere saklanın. Yapmanız gereken şey A bölümünün güneydoğu tarafındaki makineye erişmek. Onun kuzey yanındaki slota bir çelik levha yerleştirin, merdivenlerden yukarı çıkın ve yukarıdaki Gece 1. asama parçasını bırakın. Simgüney yanına doğru gidin ve düğmeye basın. Makinenin batı tarafındaki bahçeden 2. asama parçasını alın.

Şimdi kuruşeye doğru gidin ve oradan da D bölümüne doğru batıya gidin. Etrafta dolaşan bir meçh mekanik ile karşılaşmanız mümkün. D bölümüne ulaştığınızda burada sizi bekleyen iki tane meçh bekçi göreceksiniz. Giri-

şin kuzeyne doğru golgelere saklanarak bir ses oku fırlatın. Bekçiler arastırılmaya geçtikten sonra pencerelerden birine tırmanın ve üzerlerine mayın atın.

Girmek istediğiniz yer D bölümünün doğu tarafı. Ertme makinesine doğru gidin. Onun doğu tarafındaki merdivenleri tırmanın ve kene "Bar tam node" ve "Gauge" eşyalarını alın. Şimdi odanın kuzey tarafındaki havuza gidin ve tavandaki zgaraya bir sarmaskı oku fırlatın. Sarmaskıktan tırmanarak çıkıntıya çıkın ve ilerlerken duvardaki araları kullanarak doğudaki büyük pasajı takip edin.

Anahtar doğudaki kapıya açılacak. Güneye gidin ve diğer kapıyı da açın. Ardındaki pasajı sizler için platformun üstüne yerleştirilmiştir. Kontrol panelinin yanına çıkarak Sizi yönlendiren gelecekteki bağantı makinesini kontrol edebilirsiniz. Oradaki düğmeye basın. "Regulating round" eşyasını aşağıya düşen. Asansörle aşağıya inin ve asansörün boşluğundaki zgaraya bir sarmaskı atın, daha sonra bu yerden tekrar yukarıya tırmanarak çıkın.

Şimdi 1. asama parçası ile ikinci asama parçasını birleştirin. 2. asama parçasını makinenin kuzey tarafındaki slota, "Regulating round" eşyasını da diğer taraftaki slota yerleştirin ve sarmaskıktan yukarı tırmanın. Muhim makinesine girdiğinizde 3. asama parçasını bulacaksınız. D bölümünün batı koridoruna geçin ve depo olarak kullanılarak odaya girin.

Asansör platformuna çıkarak golgelere yanından geçtiniz. D bölümünün üst katına odaya geçtiniz. Eğer oradan kuzey-

doğru giderseniz güneye doğru açılan bir odaya gireceksiniz. Buradan içindeki çeşmeyi soğutmanızda tamamen iyileşeceksiniz. Bu işlemden sonra su duruyor ama birkaç dakika içinde tekrar akmaya başlıyor. İhtiyaçınız olduğu kadar buraya dönebilirsiniz.

Cesmenin bulunduğu odaya güney kapısından çıkarak terk edin ve çok büyük bir anahtar kan meta platformu ulaşmaya kadar döşün. Burası E bölümü Kuzeybatıdaki merdivenden diğer bir E platformuna çıkın. İşk huzmesinin içine ilerleyerek elektrik gözünün sizi görmesini sağlayın. Kırsız size yoldan göstermek isteyecek. Göze bir alev oku fırlatın, sonra da gelecek olan meçh bekçiler için de yere mayın bırakarak golgelere çekilin.

Bekçilerden kurtulduğunuzda zemin katarı ile 3. asama aygıtını bırakın. Yanındaki kolları tıklayarak Guiding Beacon'ı oluşturun. Onun altını ve makinenin kuzey tarafında doğru gidin. Buradaki duvarda bir köş göreceksiniz. Bu köşe F bölümünün batısını, acıcağı gidenizi bir pasaj, acıcağı Kuzeye doğru dönün ve nar tanıza bakın. Sizi gaz donuşturucu makinesine ulaşmak istiyorsunuz ama bunun için ana kapıyı kuramayacaksınız. Disaridaki kordonda gidebileceğiniz kadar kuzeye gidin ve doğunuzdaki kemer geçidine doğru bakın.

Ve şimdi son. Bir Looking Glass kısıdının daha bitiş. Bakalım Thief 3'de bir oyun olacak mı? Eğer olursa, çözümünü yine buraya bu aşağından emin olabilirsiniz.

Eser Güven



PC HİLELERİ

Mdk 2

Tanrı Modu

In-game you can press ~ and enter the following string after the 'Omen' prompt to get full invulnerability

Oyun içinde "~" tusuna basıldıktan sonra aşağıdaki komut satırını 'Omen' işaretiinden sonra yazın

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)

Program amaçlı gibi görünüyor ama sizi korkutması. (mdkGetPlayerGob(),0) yerine aşağıdaki ile yazarak istediğiniz sonuçlara ulaşabilirsiniz. Ama bu kodları belirli aralıklarla tekrar girmeniz gerekecek çünkü bu bir muddet sonra geçerliliğini kaybeden modlar bunlar

KOD

God(1)

mdkNewGame(1,12)

mdkNewGame(2,12)

mdkNewGame(3,12)

mdkNewGame(4,12)

mdkNewGame(5,11)

mdkNewGame(6,8)

mdkNewGame(7,11)

mdkNewGame(8,8)

mdkNewGame(9,13)

mdkNewGame(10,7)

mdkNewGame(11,1)

mdkNewGame(12,1)

GodDebugToggle()

SONUÇ

God Mod

Atla Level 1

Atla Level 2

Atla Level 3

Atla Level 4

Atla Level 5

Atla Level 6

Atla Level 7

Atla Level 8

Atla Level 9

Atla Level 10 (Final)

Atla Level 10 #1 (Special)

Atla Level 10 #2 (Special)

God Mod on/off

Çıplak Kurt

Konsola, KurtGetVakedij yazın sonra mdkNewGame(1,12) yazın Kurt "Level" oynarken çıplak olacaktır. Diğer evellarda çıplak oynamak için sadece ilk komutu yazmanız yeterli olacaktır.

Yavaş çekim mod

Atı ayaklı kurt köpek Max' oynarkenates tusuna basılı tutun. Bu sırada "equip up" tusuna dört kez basın. Ekrandeki görüntü yavaş çekime dönecek ve ekranda Slowmo yazacak. Eğer eski haline dönmek isterseniz aynı işi tekrarlayın.



Deus Ex

Deusex/system dizini içindeki user.ini dosyasını açın ve boş bir harf ile değeri değiştirin. Mesela "t" yerine "tstak" yapın. Oyun içinde Tye bastığınızda aşağıda "say" şeklinde bir satır görünecektir. "say" kelimesini silin ve daima boş bir satıra yazmaya dikkat ederek Cheat modunu açmak için set DeusEx_JCder tonMale_JCHeatsEnabled True yazın. Artık aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

KOD

god

invisible

iamwarren

allskillpoints

allweapons

allammo

tantalus

pensesame

legend

allhealth

allenergy

allcredits

allimages

summon X

spawnmass

SONUÇ

Tanrı modu

Görünmezlik

EMP alanını açar

Bütün Skill puanlarını verir

Bütün silahlar

Mermi verir

Hedefi öldürür

Kilitli kapıyı açar.

Gizli menu

Tam sağlık

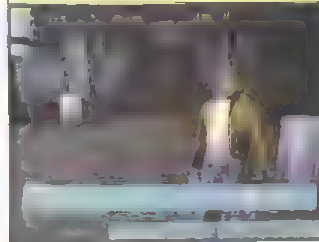
Tam enerji

10000 kredi

bütün imajlar

X nesnesini yaratır(X listesi aşağıda)

Bir grup düşman yaratır (biraz fazla)



X Yaratmak istediğiniz nesneler için aşağıdaki anahtar kelimeleri kullanabilirsiniz.

Summon Objects

Lockpick

basketball

MultiTool

AcousticSensor

AmmoIomm

AmmoDart

AmmoDartPoison

AmmoDartFlare

AmmoNapalm

AmmoPlasma

Ammo3006

AmmoRockets

WeaponPistol

WeaponRifle

WeaponStealthPistol

WeaponShuriken

WeaponSawedOffShotgun

WeaponProd

WeaponPlasmaRifle

WeaponAssaultShotgun

WeaponFlameThrower

WeaponGasGrenade

WeaponLAM

Weaponmodaccuracy

Weaponmodclip

Weaponmodlaser

Weaponmodrange

Weaponmodrecoil

Weaponmodscope

Weaponmodsilencer

AugBallistic

AugCloak

AugDataLink

AugEMP

AugEnviro

AugIFF

AugShield

AugStealth

AugTarget

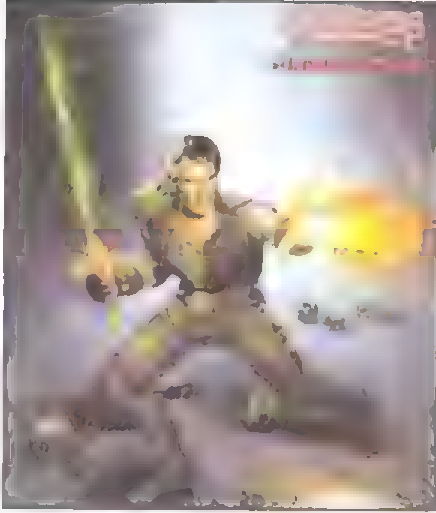


PLAYSTATION HİLELERİ

Crusaders of Might and Magic

Unlimited items:

Oyunu bitirdiğinizde save emeyi unutmayınız. Artık diğer oyuna geçerseniz son save mara ve itemleri silmiş olacaksınız. Aynı zamanda bütün tılsımlar, silahlar, kalkanlar ve büyüleriniz de silinecektir. Aynı şekilde ayrı bir modunda oynamayacaksınız sadece çok fazla eşyanız olacak.



Colin McRae Rally 2.0

Cheat codes:

Yeni sürücü seçme ekranında aşağıdaki kodların girişini

KOD	SONUÇ
ONECAREFULOWNER	Bütün arabalar
HELLOCLEVELAND	Bütün Leveller
COOLESTCAR	Ford Puma
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
JOBINITALY	Mini Cooper
OFFROAD	Lancer Road Car
RORRIMSKART	Eş yollar.
HELLO RAZU AND FLEA	Kedi resmi.

Bu kodları yazdıktan sonra onları Cheat ekranından açıp kapatabilirsiniz.

Arcade mode:

GREATBALLSOF	ateş topları
NEURALNIGHTMARE	Saldırgan rakipler

Time Trial & Single Stage

RUBBERTREES	Sarsıntıyı önler
EASYROLLER	Dev tekerlekler
MOONLANDER	Yerçekimini kaldırır
ROCKETFUEL	Turbo mod
PRUNEJUICE	Oyunu hızlandırır

The Legend of Dragoon

Patrondları yenmek

Ne zaman bir Boss ile dövüşeceksin z grubunuzda Rose'un olmasına dikkat edin. Bir save noktası bu dağınızda boss ile karşılaşmak için en ideal zamandır. Grubunuzdaki bütün menarları z Dragon'a döndürün. Savaş başladığında Rose'un özel yeteneğini kullanarak Astral Drains buykunu kullanarak öldüğün kadar kullanın. Özel yeteneği aktif olduğunda normalde saldırıya devam ediy. Çok sık sık save ettikten sonra emin olun.

Sandra'yı ve Kongol'u yenmek

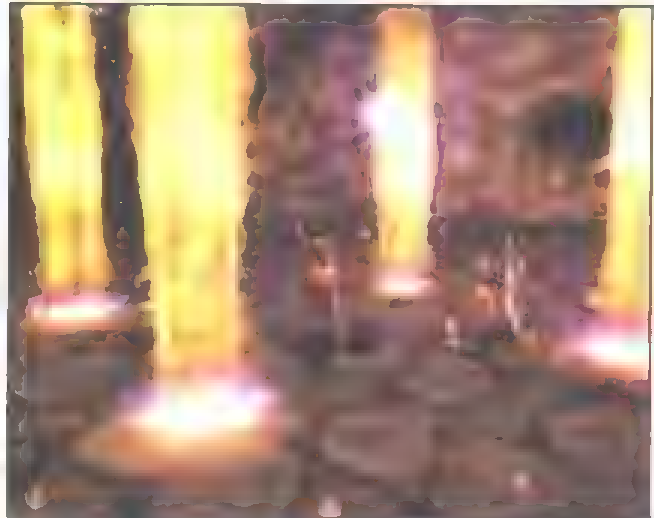
Hocası olmadan önce bir bossun tılsımlarını satın alın ve bütün karakterinizin en az 6. Level olmasına dikkat edin. Sandra için sadece yüksek saldırılar yapın ve s bir tılsımın z Sandra zeminde harıramayın. Sandra üçe ayrıldığında sadece siler yapabileceğiniz gerçek olan dır. Ona saldırın.

Kongol:

Bu arkadaş son derece sıkı. Eğer fiziksel atak kullanırsanız size çok fen saldırıyor. O yüzden sadece magic ile saldırın ve "guard" modunda kalın ki sağlığınız dezamile yüksesin.

Daha Fazla Hasar vermek

Additions özel olarak bir karakterle savasış grubunuzda, yerdeki karakterin yakın olan karakteri duran duruşma ve elçerideki karaktere duran duruşma saldırılarında X tuşuna basıldığında ik karaktere etrafında hasar verirsiniz ve diğer zamanlamaları da doğruysa extra hasar da verebilirsiniz.



Nightmare Creatures 2

Duvarların içinden geçmek

Bir duvarın üzerinden geçmek isterseniz ana menüye girin ve L1 R2 Daire, Kare'ye basın sonra Select'e basın. Bir mesaj gördüğünüzde cheatin çalıştığını anlayacaksınız.

Single Player Modda sonsuz yaşam

Oyunu denendiikten sonra L1 R2 Kare Daire tuşlarına basıp Select'e basın. Simge ekranından Hero Unlimited Life seçeneğini seçebilirsiniz.

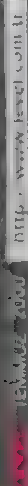
Kart oyunu Star Trek. Hem de online!

Mağla the Gathering, denilen
teknik bir kart oyununa göre
mekinle çok heyecanlandırı. Ağ-
ır da oynatır çünkü dinamiks
çok heyecan verici. Oysa ki on
ine olarak seven, aynı zihni ka-
rta deş tokuş edebirmeniz, k-
e aynı bir kart oyununu oynu-
yormuşsunuz hissini yaşadılar

Oyundun grafiği Star Trek'te Star Trek firmasında extra bir alan olarak Pastre renklerle tasarlandı ve eğlence ortamını genişletti. Kartların üzerindeki birim ve eşya tasarımları 3D olarak çizildi. Üç farklı düzende oynanabilen 3D olan kart oyunu. Kartlar 2D ve 3D. The Call of Duty duvarı, harita ve kartlar. (Yeni www.conquestonline.com adresinden indirilebilir. Dosyalarla eşleştirilerek, daha detaylı bilgi alabilirsiniz. Kart oyunu, sevenlerdendir, kart haritaları 2D ve 3D'ye ediniz.

down! Adetlerin soru da den
nekin sinisi seşiyi la cınavabi
Güniz oyuncu ke nite rıgıstır
citr med kce dığer öykü nara
kale a şer sine gırem for ve
rank salı bı de o am yorsunuz
ama en azından cıyınan nas
bir şey cı rı qınu ranatca aıla
yebıyorsunuz Tan bısın soy
leye m bu tarz nı ve Şah İreki
tak p cı ısınız yen öykü karlık
ve dığer extra m dısm nı n
traning gıyere en den bıraz son
ra kınıyır kay bı r kılacı
o rnak de bı bı r nı z cı nku bı
kadar Gı şurdeley cı bı öykü

Ayrıca soyunuk bir kaç gemi
bir kaç asker silâh alacak olmuyor
Bir geminin altına bir kaç tane
arabının olması da ekstra bir
kayıp. Oyuna sokup gemi yetiştir-
meye çalışıyoruz. Bir piyadenin
kaybı bir tane silâhın bir tane ka-
rının oyuna sokulup yedeye ekleni-
şidir. Bunun gibi pek çok kupa-
rın kaybetmiyoruz. Çünkü
bizim için her şeyin değeri düşmü-
ştür. Aslında doğru gönderiyor-
sunuz. Lükste ki hissin aynı sektör-
de karşısına çıkması gerekiyor
bu çalışmaları sürdürdüğümüz
nizami bir inşaatçıların bir me-
dya biriyor. Yani kâğıt o-



Counter Strike 6.5

Half-life'in en sevilen multiplayer modu

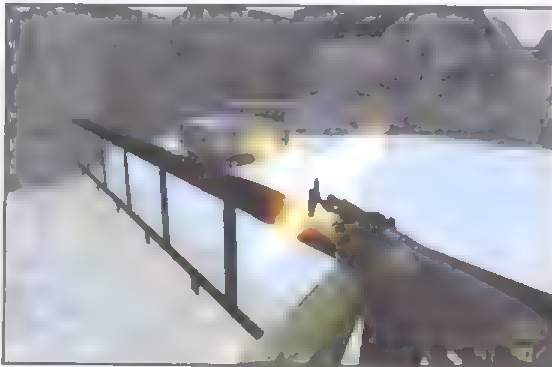


Yapılan en iyi mod kabul edilen Counter Strike'in geçtiğimiz günlerde yeni patch çıktı. Uzun süredir haberleri ve ekran görüntüleri yayınlanan 6.5 sürümü, download'a açıldığı gün Counter Strike'in kendisi tesinin çökmesine neden oldu. Yeni patch 6.0'dan sonra yine büyük değişiklikler ve de büyük bug'lar içeriyor. Değişikliklerin zaten basıncı, kırılmayan oyunun yerini daha da sağlamlaştırmış. Fakat bug'ları içeren yamanın kısa süre içinde çıkması lazım ve de derhal yayına nazım. Nitekim böyle birşeyin haberleri ortalarında yoktu.

Celelim 6.5 Patch'in yeni kolları. Önceki CS 6.5'le ve yeni network sistemi kullanıyor. Bu sistemin temel CS 6.5 ile aynı zamanda çıkan Half-life 1.10.0 patchinde var. Bu sistemin getirdiği değişikliklerden bir scoreboard'un basar, aşagı yenilenmesi. Yeni dizayn basarında karışık gelecektir. Fakat sonuçta yeni CS hayranı gibi sizde buna alışacaksınız. Yeni network sisteminin diğer yenilikler bağlantıyla ilgili sorunlar göstermesi ve de daha stabil bir bağlantı sağlaması deniyor. Fakat bug'lar ile zenginleştirilebilir. Tespit edilmiş silahların tipik sorunlar servisi bağlantı sorun

larının yaşanması ve zamansız, sebepsiz servisten ayrılmaları gibi sorunlar.

Yeni patch genel yapı dışında oynanış ve çerçekte de yeniliklere sahip. Bu değişikliklerden bazıları tahdım arkadaşlarımızın oyun stillerinin değişmesine bile neden oldu. Bunlardan ilk Counter Terrorist timin çoğu insan için vazgeçilmez silah M4'ün zoom özelliğinin kaldırılması. Onun yerine silahın susturucusunun işi yoneli olması sağlanmış. Zoom yapıldığında silahın susturucusu takılıp çıkarılır. Biz burada kullandığımız modde yeni olduğu için silahın modde de değiştirilmiş. Buna benzer bir değişikliğin Counter timin basan silahlarında yapılmış. Eskiden susturucusuyla beraber kullandığımız bu silahın artık susturucusuna çıkartıp takabiliyoruz. Bu yüzden bu silahın da modde



inde değişiklik yapmış. Silahlarla ilgili son değişiklik ise Terroristlerin de bu silah olan Sg552'nin sa-

dece modinin değiştirilmesi olmuştur.

Oyunun genelni güncellenen bir yeni maksmokun bombu. Bu versiyonla eklenen gaz bombası atıldıkandan kısa süre içinde, yodun bir duman bulutu çıkarıyor ki bu her açıdan görüneyi zorlaştırıyor. Yoda görülmemesiyle yokediyor. Oynanışa etkisi eden başka bir yenilik de silahların ucundan çıkan görüntü ve seslerin tamamen değişmiş olması. Bu fark özellikle başkarda alırsanız kadar kendin in duka hissettiğin. Gideriks ve görüntü efektleri gerçeğe daha fazla yaklaşıyor. Görüntü daha fazla tepen ve alay çıkaran silahlar, sesler daha kalıcı dolduran, gerçeğe yakın sesler.



6.5 versiyonu yeni haritalar ve de terorster için yeni bir skinler geliyor. Yeni genel skinleri yeni haritalarda görme-

yi zorlaştırıyor. Yeni haritalarda da oldukça değişik ortamlarda nezmis. Örneğin talva haritasında kullandığımız evlerin ön ulusan sokakların arasında opera sesleri yankılanıyor. Sadece yeni haritalarla kalmayıp eski oyunlanan haritalarda da artı değişiklik yapılmış. Bunlarda eskiden kullandığımız bir yeni artı aydınlatılmış olması kutuların yerle-

rinin değiştirilmiş olması gibi farklı değişiklikler.

Bu kadar güzel özellik öncesi versiyonlarda olduğu gibi yeni versiyonda da bazı oyunun da sına çıkıyor fakat bir cızı bug olması keyfinizi kaçırabilir. Eğer sansasyon ve de olabildiğince az bug'la rastladığınız ne mutlaka size. Fakat bildiğimiz birkaç bug'la da oynadığınız bir den ekranın geleceği gibi karaması gibi bug'lar karşınıza çıkıyor. Gerçi bunların giderilmesine gerek kalmadan bile Counter Strike'in yerlerinde eğleniyor. Modun yeni 6.5 versiyonunda beraber taktikler tamamen baştan düzenlenecek, yeni geceer sabahın boynuzda Desert

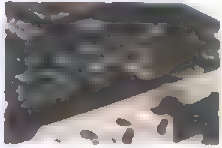
Eagle'in zoru MP5 ile olacaktır.

Bu arada pek çok haritada büyük veya küçük mutlaka biraz değişiklik yapılmış olması size bu ay yayınlayacağımızı söyledikimiz harita kısaltma anını vermemizi engelleyecek. Çünkü yeni silahlar ve kuyruklar haritalardaki dengeleri büyük oranda değiştirdiğinden bu yeni haritalar üzerinde yeniden bir isimlendirme çalışması yapmak gerekiyor. Artı geçen ay açıkladığımız oküst sistemi kullanmak isteyen arkadaşlarımızı dört harita kısaltmalarla rahatlatmak anasabımlarımız. Gensini sizin yaratıcılığınızla bırakıyoruz.

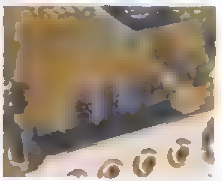
Cem Şancı & Onur Bayram

Ganavar bir PC'ye ne dersiniz?

Ayın Ürünleri



sf 120



sf 121



sf 121



sf 122



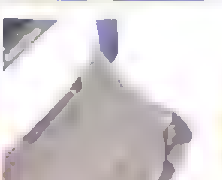
sf 122



sf 123



sf 123



sf 124

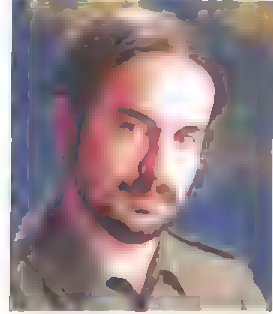
içine şöyle 20GB ve 7200RPM bir hard disk koy-
tu. İşlemci 800MHz işlemcisi olsa GeForce2 ol-
mazdı ulmaz. En az 128MB RAM olmalı ama
neden 256 olmasın? Hızlı bir DVD-ROM, sağlam bir
kasa ve en iyisinden bir monitör. Bütün oyunların
zevkini katıyabilecek şanane bir bilgisayar. Diyelim ki
böyle bir bilgisayar almak istediniz. Ne yaparsınız?

Durun ben sizin için cevaplayayım. Dergileri karış-
tırır, tek tek parçalara karar verir ve hem hesaplı hem
de az çok güvenilir bir bilgisayar toplama-
sılı için. Ya da mağaza mağaza dolaşıp parçaları topar-
ar ve eve gelip yıldıztornaavidaya satılırsınız. Pekin niçin Türkiye'nin her
yanında bu unablir, çir ve teknik servis olan bir Ganavar PC mi yok. Fi-
yatı uygun olduktan sonra kalite, güvenilirlik ve garanti derdi olmadan
gözümüz kapalı alabileceğimiz bir PC.

Oysa ülkemizde yıllardır PC üreten ve bu işi oldukça iyi yapan pek
çok markamız var. Niçin hiç biri sağlam bir oyun bilgisayar üretmiyor?
Niçin hepsi internet ve multimedya üzerindeki konfigürasyonlar kuruyor?
Niye boy boy alışveriş ve TV reklamlarında bağıra bağıra "3 yıl inter-
net Bağantısı" ve "8X DVD-ROM Sorucu" diyorlar da 8MB 3D Ekran
Kartını utana sıkıla ataya sıkıştırıyorlar? Ben pek çoğuna sordum
bunu. Bana bu sistemlerin çok pahalıya geleceğini ve satılamayacağını
soylediler. Yanlış zannetmiyorsunuz. Her ay ülkemizde yüzlerce
GeForce satılırken, ona sahip bir bilgisayar niye satılmamış ki?

Şimdi çok ciddi olarak sız soruyorum. Benim Donanım Pazarı için
hazırladığım İdea Sistemi Türkiye'nin her yerinde, güvenilir bir teknik
servis ve 3 yıl garanti ile almak ister misiniz? Yani iyi bir bilgisayara
1800-2000 dolar verecek olsanız bunu toplamak mı istersiniz yoksa
markalı bir bilgisayar olarak almak istersiniz? Bilgisayar firmaları siz-
lerin bu fiyatlara bilgisayar alamayacağını düşüncesinde. Öyle mi?

Lütfen üşenmeyin ve görüşlerinizi bana bir e-mail ile yolaştırın. Eğer
yeterince olumlu tepki gelirse Türkiye'nin Ganavar PC'leri için kolları
sıvayacağım. Ve ulusal PC üreticilerimizi ürün gruplarına bizim için de bi-
rer konfigürasyon eklemeye davet edeceğim. Ama talep yoksa, arza
ne gerek var.



Tuğbek Ölek

Comptex 2000 sf 118

Donanım Pazarı sf 125

Ate's Zone sf 126

Mektup sf 128

LEVEL
Teknoloji

Bizim Teknoloji'den aldığınız ürünler, teknoloji ve
güvenlikten yana ve benzeri her şeyden çok
fazla, yeterli olmayacak. Teknoloji, teknoloji olarak
yaparak, teknoloji olarak tutacaktır.

LEVEL
Performans

Bu ürünler, teknolojiye kazanacak. Teknoloji ve fiyat ne
olursa olsun performans, ödüllü bırakmayacaktır.

LEVEL
Ekonomi

Ekonomi, teknolojiye küçük co-
ğunlukla rahatlıkla katılabilir. Bir
fiyat, teknolojiye halde üretim
kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeden
üretilebilir.

116

Computex 2000

Donanım Dünyasında Son Gelişmeler

Birgün, gerekirse, gidip Çin'den getirmeliyiz. Bunun bilincinde bu ay Çin'in en uç noktasında, Tayvan'daki Computex 2000 fuarına katıldım. Önceki kışursuz ev satıp Çin'den dolayı Abi'ye teşekkür etmek istiyordum. Özelikle de fabrikaların gezmemi olanak tanıdıkları için. Bu küçük gezinin ayrıntılarını Ace's Zone bölümünde bulabilirsiniz. Maalesef Taipei'nin diğer hoş mekanlarına yaptığım geziler ve uzak doğulu kız arkadaşlarımla arkadaşlarımın eş dost arasında kalacak. Ama bilgisayar dünyasının en büyük fuarlarından biri olan Computex'te görüp duyduğum herşey burada.

Önceki Computex'in yapışın biraz daha açmakta fayda var. Tayvan'da yapıldığı için daha çok Tayvanlı üreticilerin ön plana çıktığı fuarlarda batılı ve Japon üreticiler biraz daha geri planda kalmayı tercih ediyor. Tayvan özellikle anakartlar konusunda başı çektüğün fuar anakartlara odaklanıyordu.

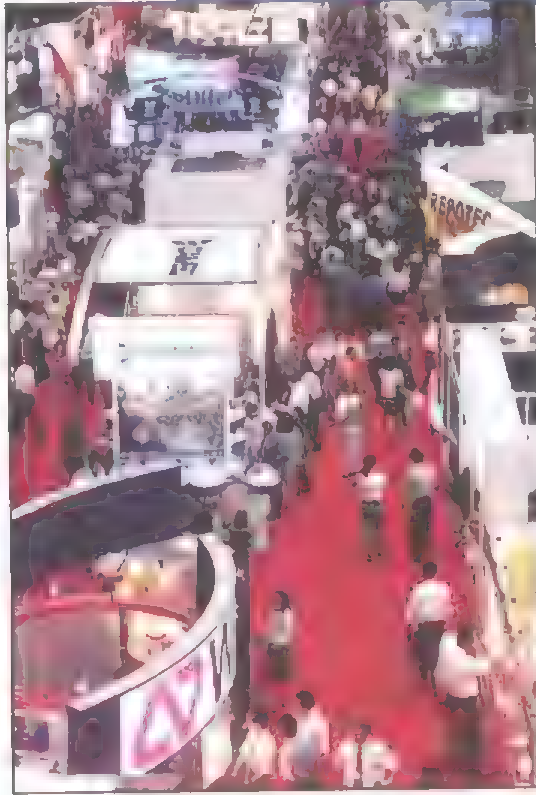
AMD'nin Yeni işlemciler

Ama burada kıstisna söz konusu. Birincisi, Computex'de AMD yeni işlemciler Duron ve Thunderbird'ü tanıttı. Thunderbird'ün daha önceden internet üzerinde pek çok preview'ı yayınlanmıştı ancak Duron yüzünü ilk kez gösterdi. Üretilecek Duron'u çekti cebinde taşıyan bir AMD yetkisi,

üzerinde kurduğum yoğun baskılar sonucu chip'e me alma ve bir süre elinde tutma şansın bana tanındı. Bununla beraber bu işlemci omurum boyunca unutmayacağımı.

Her ne kadar oldukça farklı bir yapıda olsa da Thunderbird piyasaya yine Athlon ismiyle sunulacak ve mevcut Athlon'ların yerini alacak. Duron ise butunuyla yeni bir işlemci ve Celeron gibi alt seviye işlemci pazarını hedefliyor. Bu yeni işlemcilerin ortak noktası her ikisinde de klasik Athlon'dan farklı olarak L2 Cache'in çekirdek üzerinde olması. Athlon'lar L2 Cache'lerinin çekirdek üzerinde değil de işlemcinin yerleştirildiği kart üzerinde olması sebebiyle Coppermine'ların gerisinde kalıyordu. Ayrıca L2 Cache'in işlemci ile aynı silikon üzerinde yerleştirilmesi, olması sayesinde hem Duron hem de Thunderbird soket formunda olacak. Bu yeni işlemci yuvasının isim Soket A. AMD'nin de tamamen sokete geçmesi ile slot tanrı karşımıza bulunuyor.

İlk Thunderbird'ler 750'ile 1000MHz arasında üretilecek, Duron'lar ise 600MHz'den başla-



yacak. Thunderbird'lerin fiyatları klasik Athlon'ların ile aynı olacakken, Duron'ların fiyatı ise Celeron'ların başa baş gidecek. Burada ilginç olan benchmark sonuçlarına bakıldığında Duron'un neredeyse Athlon ve Pentium III'lere yakın performans veriyor olması. Her ne kadar benchmark'lar için de Celeron işlemci olmasa da bu sonuçlara bakarak Duron'un Celeron'lardan çok daha hızlı olduğunu söylemek hiç de zor değil. Türkiye'de piyasaya çıkış tarihine henüz belirlenmemiş olsa da Duron'un çok kısa sürede Celeron'un yerini alacağını kestirmek hiç de güç değil.

ATI Radeon

Computex'deki ikinci büyük sürpriz ise ATI'nin yeni kartı Radeon'ü görmem oldu. Nisan sayısının haberleri bölümünde Radeon'dan bahsetmiştim. Gerçek zamanlar kartın ismi henüz belirlenmedi, ancak teknolojik özellikleri oldukça iddialıydı. Özellikle de Mesh Morph ve Skeletal Animation ATI'nin başını için hazırladığı özel

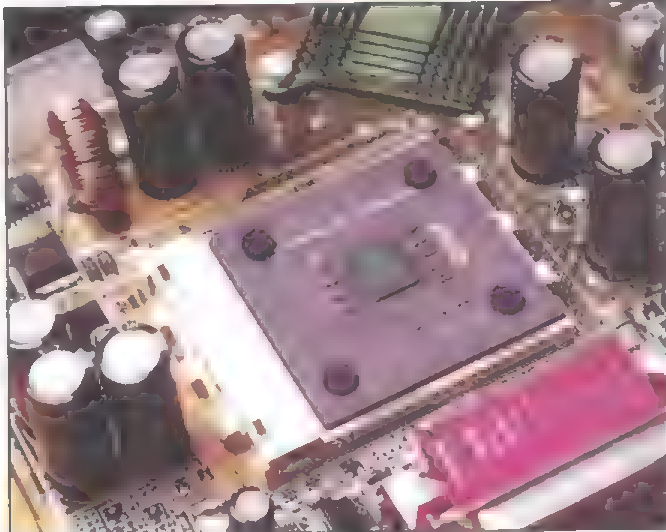
odadaki demo sisteminde özellikle bu iki özelliği aradım. Skeletal Animation'ın farkı açıkça görülüyordu. Bu özellik karakterlerin hareket ederken gerçekçi yarıcut hareketlerine sahip olmasını sağlıyor. Zaten bütün demo boyunca bunu ön plana çıkarmak istersene zart bir bayan bütün demo boyunca damıya doyanıyordu. Ancak Mesh Morph'u göremedim. Sanırım demo veya kartın mevcut beta sürümü bu desteği sağlamıyordu.

Diğer teknolojik özelliklerden biri olan Shadow Mapping sanırım kullanılmıyordu. Ancak pek de

ATI'nin abarttığı kadar çarpıcı bir özellik değildi. Diğer özelliklerden Range Based Fog ve 3D Textures'da maalesef demoda kendini gösteremiyordu. Demo sisteminde benchmark uygulamamıza izin olmadı çünkü performans konusunda kesin bir kanı edinemedim. Ama oldukça güzel görünen ve iyi poligona sahip demo hiç takılmadan çalışıyordu. Bu sefer ATI hem teknolojiyi yaka ayacak hem de performans olarak rakiplerini zorlayabilecek bir ekran kartı üretmiş gibi gözüküyor. Ama 3dfx'in hatasına düşüp uçuncu nesil GeForce'ardan sonra piyasaya çıkarılarsa bunun pek bir anlamı kalmayacaktır.

Intel'den Solano

Geçtiğimiz Computex'te aslında güçlü olduğu konu olan anakartlara Adınıza gelebilecek hemen hemen tüm anakart üreticilerinin yoğun şekilde katıldığı fuarlarda hem Intel hem de AMD işlemci destekleyen yeni anakartlar tanıtıldı. Özellikle en büyük ilgi Solano kod adıyla Intel, 815 chipsetli yeni ana-





kartlar üzerine odaklanmıştı. 820 Camino'lar ile büyük bir hayal kırıklığına uğrayan Intel, yeni 815'e oldukça güveniyor. 815'in iki ayrı modeli bulunuyor. 815 Soano ve i815E Soano2 olarak isimlendirilen modeller birbirlerinden utak tefek farklarla ayrılıyorlar. Bu farklara girmeden önce i815'in gene mimarisine bir göz atalım.

4 hava yastığı, ABS, Sunroof, Klima

i810'ardan hatırladığımız on-board grafik işlemcisine bu kartlarda da rastlıyoruz. Elbette piyasa

sadak her hangi bir 3D ekran kartı ile yarışabilecek düzeyde bir performansla sahip değil. Intel'in bu 2D işlemciyi orta kesim kullanıcıların dikkatini ettiklerini de unutmamak lazım. Neyse ki i810'un tersine Intel 815'e bir de 4X AGP portu koyarak bizleri unutmamış. Bu portta bir ekran kartı takıldığında anakart üzerindeki on-board ekran kartı otomatik olarak devre

dışı kalıyor. 440BX kartlardan farklı olarak AGP portunun 4X desteğine sahip olması sayesinde Intel kendi işlemcileri için VIA'nınkinden daha iyi bir çözüm sunabilmiş oluyor.

Piyasadakı 440BX chipset anakartların bir çoğu 33MHz'de çalışmaktaydı. Fakat anakart tarafından donanımsal olarak desteklenmeyen bu BUS hızı, AGP portunda sorunlara yol açtı. Solano 133MHz FSB hızını gerçekten desteklediğinden bu sorundan da kurtulmuş oluyor. Bu da artık 133MHz RAM'leri ve de Coppermine işlemcilerin AGP portuyla dost, yüksek performansla çalışabileceğini gösteriyor.

Dual Band, Çift hat, Titreşim, Ajanda

815 elbette Rambus destekli

DDR RAM ile değil SDRAM ile çalışıyor. Zaten i820 ile arasındaki temel fark bu. Intel yeni chipsetinin ikinci modeli olan i815e Soano2 ile ATA 100 kavramını piyasaya sokmaya basıyor. ATA-100 geçen ay duyurduğumuz gibi ilk olarak Abit KA-7 ile kullanıldı. Ancak burada ki ATA-100 desteği chipsetin kendisinden değil ek olarak yordasından bir IDE denetleyicisinden sağlanıyordu. Bu açıdan Intel 815 ile ilk defa chipset üzerinden ATA-100 desteği sunarak VIA'nın bir adım öne geçmesi oluyor. Simdilik piyasada sa-



dece IBM'in ATA 100 destekli anakartları var. Ancak bu kadarında çok bir yaman zın ATA-100 destekli anakartları da olacağından kuşku olmaz.

Solano arın iki mode arasında ATA 100 desteği dışında goze çarpan ikinci fark Soano2'de 4 adet USB bağlantı noktasının bulunması. Geriye kalan her şey hemen hemen aynı. Tüm bu quze özel keri ile Intel'e nihayet rahat bir nefes alabileceği gibi gözükse de Soano'nun bir çok dezavantajı da yok değil. Bunlardan en önemlisi 512MB RAM ile sınırlı olması. Her ne kadar 512MB'yi bir rakam olarak da yavaş yavaş 256MB RAM kullanımına doğru kaydığımız şu günlerde umut verici değil. Diğer bir dezavantaj ise VIA'nın DDR RAM üzerindeki kurduğu planlar. Lger VIA 266MHz BUS'a sahip

DDR RAM i mode'nde basarı olursa 815'ler kısa sürede demoda olmuş olacak. Ama yine de böyle bir şey olmayı içinde gerçekleştirecek ve bu süre boyunca i815'in daha yüksek olan performansıyla VIA chipsetli anakartların önünde geçeceğinin tahmin etmek hiç zor değil.

VIA'nın Yeni Chipsetleri

Dört bir yan Intel chipsetli anakartlar sermiş olmasına rağmen VIA da i815'in altındaki kalıplaşmış görünmüyordu. Sonuçta Tayvan'ın en büyük chip üreticisi olarak evsahibi sayılır ve kendi sahasında olanın bütün avantajlarını kullanıyordu. Her bir tarafı DDR266 oğodanış ve bayraklarına dolduran VIA, tüm anakart üreticilerinin standartlarındaki yeni VIA chipseti anakartlarıyla da kendini gösteriyordu. Ne yazık ki fuan süsleyen yüzlerce DDR266 ağısına rağmen kendisinden zı yoktu. Geçirime sokulan yeni VIA chipsetleri ile VIA tek bir DDR266 kullanan sistem dahi gösteremedi. Ama dı varda AL chipset kullanan ve çasır halinde bir DDR266 sistem vardı.

Ama i815 dışındaki hiçbir üreticiden destek alamayan AL chipset de urnal vaat etmiyordu.

VIA'nın her yerde boy gösteren üç chipseti vardı. KT133, KM133 ve PM133. Üzerine Savage4 yerleştirilmiş bir Apollo Pro133 olan PM133 VIA'nın 53'un grafik kolları satın almasını bekliyoruz. KT133 ise yazının başında bahsettiğim.

AMD'nin iki yeni işlemcisi Duron ve Thunderbird'e destek veriyor. Yani KT133 Soket A formunda. Ancak bunun dışında tamamıyla KX133 ile aynı. KM133 ise KT133'un üzerine Savage4 yerleştirilmiş versiyonu.

Sonuçta VIA yeni chipsetleri

duyurmasına ve bütün fuanı doldurmasına rağmen tam anlamıyla yeni bir ürün sunmadı. Şu an için i815'in Apollo Pro 133'den daha gelişmiş ve performanslı olduğunu açık. Bu yüzden Pentium uyumlu chipset pazarında sürekli güçlenen VIA'nın bir süre pay kaybetmesi muhtemel gözüküyor. Ancak Anı on pazarında VIA hakkını tek seçecek. Her ne kadar AMD yeni chipseti AMD 760'ı geliştirse de bu chipsetin piyasaya çıkması birkaç aydan önce beklemiyoruz.

DVD-RW?

Bunların dışında Computex 2000'de ilgimi çeken tek ürün Philips'in DVD+RW's'i oldu. Bugüne kadar devam eden DVD'lerin nasıl yazılacağı sorusuna, Philips oldukça yavaş cevap veriyor. Philips'in standında üzerinde her yerde dosyalar bulunur. 4.7GB'lık bir DWD-RW'nın sınıpı yeni den yazıldığına şahsen şahit oldum. İste ki fiyat olarak da DVD+RW oldukça uygun. Sadece 2000 doların biraz üzerindedir. Her eve bir tane azım.

Bu güzel ve çarpıcı ürünlerin yanında elbette ipe sapa gelmez, ucuz ve kalitesiz ürünlerle de doluydu Computex. Zaten Tayvan bu konuda dünyanın en başarılı ülkesi. Her türden kalitesiz hoparlörler, ucuz RAM'ler, kasa arızası. Ancak bir ürün vardı ki acı kasabeni sarstı, yprattı ve hatta hayatından birkaç sene götürdü, diye biririm. Geçen ay size sormuştum "iMac renklerinde masa, sandalye gördünüz mü?" diye. Kendimce latife yaptığım düşünüyordum ama Computex'de bu acı gerçekle karşılaştım. Bu kadar kötü o abıccığını düşünmemiştim. Dark Elf görseydim her halde daha az etkilenirdim. İste karşınızda iMac renklerinde, tamamı selfaf, tamamı korkunc masalar ve sandalyeler.



Guillemot MaxiSound Fortissimo

Bilgi İçin İmalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 48\$

Ekran Kartlarının Yeni Yıldızı Bakalım Ses

Kartlarında Nasıl?

Bu ay ses kartlarına do-
yacaksınız. Uzun süre-
dir ses kartı incelemeci-
ğimin ve gelecek ay donanımın
Voodoo5 ve GeForce2'lerle do-
lacağı için kılıncıye piyasaya son-
34 ay içinde çıkan üç yeni ses
kartını incelemeye karar verdim.
Bu kartlardan ilk Guillemot'dan.
Ancak Max Sound Fortissimo ya-
draz fazlaları yer ayırıp ses kartı
arı ve onlara uygunladığım testler
üzere birkaç parça bir şey söy-
lemek istiyorum. Eğer bu bölüm
size gelmiyorsa birkaç pa-
ragraf aşık kayıp 'Evet gelim
Fortissimo'ya' cümlesine ulaşın.

Ses kartları artık eskisi kadar
tek bir konu değil. Creative
bu pazar boyasına tekeline a-
dık isin pek heyecan kamadı. Au-
real'nin cöküşü ve Diamond'ın e-
den o c satması ile artık c'd'de
bir rakip d'ni kamadı. Açıkçası SB
Live Player halen benim favor-
ses kartım ve onu bu ay ince-
diğim üç ses kartına da değis-
mem. Pek bu'yi hep m'z g'd'p
birer Player a a m'osun bitsin.
Ben de boşuna ki sayfa yazı-
yazmayaym' anlam na mı gel-
yor? Elbette hayır. İleple soyec-
ğim ve on plana çikarmaya çalış-
tığım gibi hiçbir ürün butun kul-
lanıcılara seslenemez. Beki Live
Player oyuncuların büyük k'sm-
nı cezbedebilir. Ama pek çoğu
muzun hala başka öze ikere de-
intiyac var.

Farklı İhtiyaçlar, Farklı Ürünler

Peki bu ihtiyaç arı belirleyen
ne? Bence en temel olan iki ta-
nesi fiyat ve ses kartını hangi uy-
gulamalara kullandığınız. İhtiyaç
malum herkes kendi k'sm'ne
göre bir şeyler bulmak zorunda.
Ses kartını hangi amaçla ve uy-
gulanlarla kullandığınızda işin
asıl belli o'duğu yer. Özellikle
Player'ın eksiğ olduğu bir konu-

ar var. Mesela S/PDIF veya optik
çıkışının olmaması. Bu kart arı
bir kartın sadece analog çıkışları
sanıp o maks çok acı. Çerçüze-
rinde küçük bir min-jack çıkışın-
sanıp ama o min-jack'ta dijital
I/O'ya 60\$'ıyı madan kula-
nablen varsa kuffen l'arın ay-
lunu soy esin. San-
nım Cra-
tive
bu
bilenle
rı Player a koy-
mayarak Plat'n-
um'un satışlarını destekle-
mek istiyor.

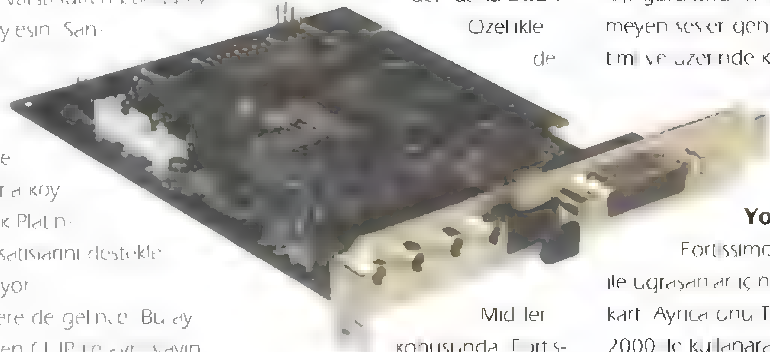
Testlere de gelince. Bu ay
gerçekten C.I.P.'le ayrı yayın-
grubunda olmanın keyfini yasa-
dım. Bu ay hazırladıkları Ses Kar-
tı test için test sistemlerine ek-
dikler dijital osiloskop simi ol-
dukça kolaylaştırdı. Özellikle bu
nün a da yetirmeyip bu t'hazı-
kullanan özel bir benchmark
program hazırlamışlar. Böylece
d'p seslerinin oranını ve frekans
genişliklerini algılamak için kula-
ğım hoparlöre dayayıp anımsız
seslerin üzerine zahmetinden kur-
tıldım. Ayrıca seslefe, inced-
ğim ses kartları da icim bu ka-
dar rahat. Çünkü elimde objektif
sayısal değerler var ve kendi ku-
lağımın hata payı konusunda
kaygı anlamam gerekiyor. Bu
imkanı benimle paylaştığı için
Chip'in test ed'torlerinden Sa-
hir'e teşekkürler. Bu arada eğer
ses kartları hakkında bu ayki Le-
ve dozu fazl yeterli o mazsa
Chip'e bir göz atın. 9 ayrı ses
kartının yer aldığı sağlam bir test
gerçekleştirilmişler.

Ve Fortissimo...

Gelelim Fortissimo'ya. Parolayı
bulup bize tekrar katılan arkadaş-
lara da merhaba. Kim bir
okumadığınız şu üç paragraf ya-
zımdan neler kaybettiniz. Fortis-

simo Yamaha'nın YMF 7443-V
simi ses çipini kullanıyor. Bu çip
ilk olarak Fortissimo'da görü-
yorum. Daha önce gördüğ-
muz Yamaha ses çipleri genelde
XG serisinden. YMF 744B-V tek-
nik özellikler olarak XG serisin-

den daha üstün
Özellikle
de



Mid'ler
konusunda Fortis-
simo 376 ayrı

enstrüman ses verebiliyor. Es-
tekte bu özelliğini 2MB1k beledi-
le percinliyor. Yani bu konuda
Live Serisi tüm ses kartları dan
5 kat daha iyi. Ne yazık ki gunda-
muzda Mid'lerin kullanımı nere-
deyse bitti. Hala Mid'lerin b'asa-
rını oarak kullandığı tek pop'ler
uygulama Final Fantasy serisi
oyunlar. Fortissimo'yu Final
Fantasy ile denemeyi çok istiyord-
um ancak sorumsuz bir editör-
rumuzun oyunun CD'sini fizike-
re bogması bir CD'ye bu kadar
iskence edilebilir ben denemeyi
daha sonraya ertelemek zorun-
da bıraktım.

Teknik Detaylar

Fortissimo üzerinde çift stereo
çıkış ve optik S/PDIF çıkış bul-
muyor. S/PDIF çıkışın optik form-
da olması onu MD kullananlar
cün caz p'kılıyor. Ayrıca bu saye-
de Teac PowerMax 2000 sahip-
er DVD l'imerdeki Dolby Di-
gital seslerden kolayca faydalan-
abilecekler. Maalesef piyasadaki
5.1 hoparlörler arasında optik
çıkışa sahip olan tek model bu.
Fortissimo frekans genişliği
olarak pek parlak değil. Az çok

ortalama bir değer veriyor bu
konuda. Düş sesler konusunda
se durumu daha da kötü. Bura-
dan çıkarılabileceğimiz sonuç kul-
lanılan ses çipinin oldukça iyi ol-
duğu ama kartın üretiminin bu
başarıyı yakalayamadığı. Çünkü
d'p gürültüsü d'ldiğimizi isten-
meyen sesler genelde kartın üre-

tilmi ve üzerinde kullanan par-
çaları ile ilgili-
dir.

Level'in Yorumu

Fortissimo öncelikle Mid'i
ile uğraşanlar için çok iyi bir
kart. Ayrıca onu Teac PowerMax
2000 ile kullanarak bir Dolby Di-
gital sistem kurabilirsiniz. Ses ka-
litesi olarak ondan 75 daha pa-
halı olan Live Value'dan daha
iyi. Ancak Live Value'un EAX
2.0 desteği ve LiveWare 2.0 ile
gelmesi k'sm' arasında seçim yap-
may oldukça zorlaştırıyor. Bu
noktada yazım ve sorucu dete-
çinir. Bir ses kartını hem daha
pahalı hem de daha kötü ses
kalitesine sahip olmasına rağ-
men nasıl daha iyi bir seçenek
yaptığınızı görebiliyoruz.



LEVEL
Ekonomi

Winfast 4Xsound

Bilgi İçin

İthalat: Leatek Türkiye, Genpacom Telefon: (212) 217 08 50, (212) 320 10 50 Fiyatı: 22\$

Bu ay ikinci kez ekran kartı konusunda uzmanlaşmış bir firmanın ses kartı ile karşı karşıyayız. 4Xsound ismini ilk defa duyduğumuz C Media'nın CMI 8738 ses çipine sahip. Bu çip 4Xsound'da Zoltrix N'günge'de kullanılıyor. Zaten bu iki kartın tasarımı ve fiyatları da birbirinin aynısı. Ancak Winfast 4Xsound üretim kalitesi olarak Zoltrix N'günge'den daha iyi ve buna ses kalitesinin de de koayıcı görülebiliyor. Oysa 4Xsound'u tercih etmek her zaman daha mantıklı.

4Xsound'un üzerinde çift stereo çıkış ek olarak S/PDIF çıkışı var. Ancak S/PDIF çıkışı Fortissimo'dan farklı olarak optik değil RCA. Bu 4Xsound'un en büyük avantajı. Çünkü RCA en yaygın kullanılan S/PDIF bağlantı tipi ve S/PDIF desteğine sahip hemen her hoparlörde mevcut. Bu 4Xsound'u DVD izlemek isteyenler

için cazip kılıyor.

Ancak oyuncular yani bizler için durum o kadar da parlak değil. Çünkü 4Xsound EAX desteği ne sahip değil.



Gerc

A3D des

teği var ancak bu sadece 1.0 versiyonunu getiriyor ve bu piyasadaki en eski pozisyonel ses standardı. Ayrıca A3D'nin yarattığı Aureal kapanlığından gelecekte bu standart destekleyen oyun görülmeyeceği. Gerçekten de bu kartın ise diğerleri karşısında oldukça zayıf kalan DirectSound3D. Kısacası 4Xsound 3D ses konusunda oldukça basarı z.

Kartın dalga anaizine baktığımızda durum pek parlak değil.

Bu ay incelediğimiz uç kart için de en düşük skora sahip. Ancak dip gürültüsü dediğimiz rahatsız edici ve gereksiz sesler konusunda Fortissimo'dan daha iyi durumda. Elbette bu konuda Az

teci ne yakasam yor bile. So

nucda ses kalitesi pek par

lak değil. Ancak

fiyatını göz önünde tutarak değerlendirildiğinde kend fiyat grubunun en iyi ses kalitesi ne sahip.

4Xsound'a opsiyonel ek bir kart ile optik giriş-çıkışı ekleyebilirsiniz. Bu küçük genişletilebilir düşünülmesi o masrafı da kaçırır. Ancak bu durumda fiyat 39\$'a çıkıyor.

Level'in Yorumu

Güremot ve Winfast'in ses kartlarını inceledikten sonra oldukça gördüm ki firmalar ekran kartı üretiminden ses kartı üretimine

geçmekte zorlanıyor. Açıkçası iki kart da firmaların ekran kartlarının kalitesini yansıtmıyor. Ama 4Xsound RCA S/PDIF çıkışı ile stereo çıkışı sadece 22\$ sunarak oldukça iyi bir iş çıkarıyor. Kart hiçbir özelliğe sahip olmayan Vbra 128 den 3\$ daha ucuz. Ve kesinlikle piyasadaki en nesap kart.



Aztech PCI 288-Q3DII

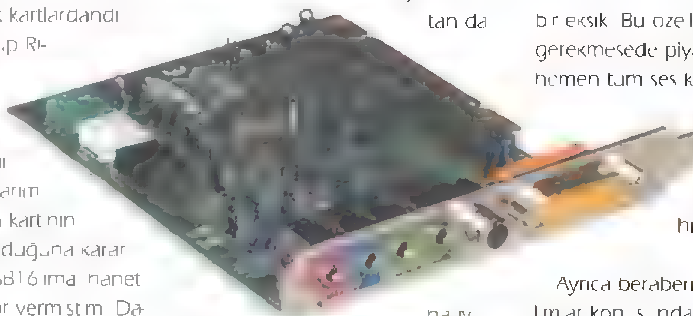
Bilgi İçin

İthalat: Albim Telefon: (216) 349 33 51 Fiyatı: 30\$

Bu ayki son ses kartımız bu konuda uzun süredir çalışan Aztech'den. Aztech daha önce ilk PCI ses kartlarından birini üretmişti ve bu kart aynı zamanda A3D desteğine sahip. İlk kartlardandı. Onu rafta görüp Riva128 mi Aztech PC mi diye tereddütte kaldığımızı çok iyi hatırlarım. Sonunda ekran kartının daha önemli olduğuna karar verip emektar SB16 imanınet etmemeye karar vermiştik. Daha sonra PCI 64-Q3D ile ses kartlarındaki başarısını sürdürdü. Aztech ne var ki distribütör firması ile yitirdiğimiz bir türü barışmadığından Aztech'in ürünlerini pek test etme fırsatı olmadı.

Trident'in 4Dwave-NX çipini kullanan PCI 288-Q3DII'nin en başarılı olduğu nokta ses kalitesi. Özellikle dip gürültüsü konusunda

da Platinum çipine göre daha iyi. Herhang bir uygun ama ses üretmedikleri zamanlarda neredeyse hiç ses vermiyor. Frekans genişliği olarak da bu ay incelediğimiz diğer kartlardan da



na iyi

İkinci artı pu

anı ise destek ed

diği 3D pozisyonel sesler standartları. EAX'in yanı sıra A3D ve Osound'un Q3D 2.0 standartını da destekliyor. Q3D şu an pek yaygın değil ama haberlerde yer verdiğimiz Philips, Osound, Sbrilg'nin ardından durum değişebilir. Kartın üzerindeki çift stereo ve

RCA S/PDIF çıkışı var. Winfast 4Xsound'da gördüğümüz gibi RCA S/PDIF önemli bir artı. Ancak kartın optik çıkışı sahip olmaması veya boyutlu bir özelliğin sonradan eklenememesi önemli bir eksik. Bu özellik herkese gerekmesede piyasadaki hemen hemen tüm ses kartları en

azından

opsiyonel

olarak bu

özellikle sa

hip

Ayrıca beraberinde gelen yazılım konusunda da PCI 288-Q3DII bu ay rakiplerinden daha iyi. Midi performansını arttıran Yamaha SoftSynthesizer'in yanı sıra benim MP3 üretme konusunda en sevdiğim program Aud oCata yst'in 1.5 versiyonu kart ile birlikte geliyor.

Level'in Yorumu

Uygun fiyat, iyi ses kalitesi, se

yarar yazılımları ve geniş 3D pozisyonel ses desteği ile PCI 288-Q3DII tam anlamıyla ideal bir kart. EAX 2.0 desteğine sahip olmaması dışında her alanda SB Level Value'dan daha iyi. Justo k neredeyse yanı yanı daha ucuz. Tüm bunları e t alta koyduğunuz zaman bu kart benim için Level Payer'dan sonra ikinci seçenek.



Fujifilm MX-2700

Bilgi İçin İthalat Tetris Telefon: (212) 344 80 08 Fiyatı: 799\$

Şu aralar boşa yaptığım tünstik gezilerimmiş. Seyahatleri beni dijital kameralara bir parça daha fazla eğilmeye yönlendiriyor. Geçtiğim zbir sene içinde her açıdan gelişen dijital kameraların çözünürlük, resim kalitesi ve diğer özellikler konusunda oldukça önemli mesafeler katettikler. Bunun en güzel örneklerinden biri Fujifilm MX-2700. Gömlek cebine kolayca sığabilecek kadar küçük olmasına rağmen yüksek çözünürlüğü ve kaliteli görüntüsü ile tam bir Japon kadını.

MX 2700'ün sahip olduğu 1800x1200 çözünürlük oldukça iyi. Yine bu ay incelediğim Kodak DCS 290'ın ardından en yüksek çözünürlüğe sahip ikinci kamera. Buna karşın sadece 8MB Flash RAM ile gelmesi bir handicap. Çünkü yüksek çözünürlük kullandığınızda hafızası surabedolu.

Kameranin arkasında yer alan 2"lik TFT ekran kaliteli. Ayrıca küçük olmasına rağmen ayarlar ve menülerin kullanımı oldukça kullanışlı. Hafif olduğundan resim çekerken daha az titreyorsunuz. Ayrıca fotoğraf çekim, arasında çok kısa bir süre bekleyorsunuz. Kısacası ergonomik olarak çok iyi bir tasarıma sahip.

MX-2700'ün en iyi yanlarından bir diğeri şarj edilebilir Lithium pil ile sahip olması. Tüm dijital kameraların ortak sorunu olan yüksek pil tüketimi, bu yüzden sorun olmuyor. Pili yaklaşık olarak 250 resim çekmenize olanak tanıyor. Makine ile birlikte gelen Flash RAM bu kadar resim alamadığından pilin bitip sizi yarıyo da bırakma sansi nemi nemiç yok.

Ne yazık ki yüksek çözünürlüğü ve gelişmiş ergonomisine karşın



sin MX 2700'un çok önemli eksikleri var. Bunların başında sadece seri port ile bağlanabilmesi geliyor. Bu yüzden çektiğiniz resimleri PC'ye aktarmak çok uzun sürüyor. Yeni kamera

anının hemen hepsi USB bağlantısını kullanırken Fujifilm bunu es geçmiş olması çok kötü. Diğer bir eksiklik de zoom'a sahip olmaması. Bu daha çok ebatların küçükliğinden kaynaklanıyor olabilir. Ve yazının başında belirttiğim gibi beraberinde gelen Flash RAM miktarı oldukça az. Bir parça da Flash'ın yetersizliğinden yakınabilirim.

Level'in Yorumu

MX 2700 tam anlamıyla aile ve bir kamera. Pikniğe giderken küçük tupten sonra evde unutma-

manız gereken en önemli şey. Ama DCS 290 kadar yetenekli bir cihaz olmadığı kesin. Kullanım kolaylığı ve yüksek ergonomisi onun daha geniş bir kitleye seçilmesini sağlıyor. Eğer ileride USB bağlantısını kullanan ve daha fazla RAM'e sahip bir model görürse piyasayı kınıp geçeceğinden eminim.

Teknoloji:	6
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	8
Yazılım Destegi:	6
Ergonomi:	9
GENEL	7.5

Kodak DCS290

Bilgi İçin İthalat Tetris, Ufotek Telefon: (212) 344 80 08, (212) 274 54 60 Fiyatı: 999\$

Bir dijital kamera daha. Ama dikkatli olun, bu boyutlardan bir kamera değil. Bu gördüğünüz kamera Tom Cruise ile Mission Impossible 2'de birlikte rol almış bir Hollywood starı. Tom Cruise'un uçak kazası'nın resimlerine baktığı o kamera bu işte.

Kodak DCS290'ın en önemli özelliği 2240x1500 çözünürlüğe çıkabilmesi. Bu da 3.3 Megapixel anlamına geliyor. Ancak bu yazımın geldiği kadarıyla çözünürlük kameraların photo sensörü 1901x1212 çözünürlükte. Ben DCS290'ı 1901x1212 çözünürlükte kullanmay, daha sağlıklı buldum. Çünkü çözünürlük tek başına fazla bir şey ifade etmiyor. 1901x1212 çözünürlükte görüntüler çok daha iyi. Çektiğiniz resimleri jpeg veya tiff olarak kaydetme şansınız var. Elbette tiff kalite, jpeg'e daha az yer kapama anlamına geliyor. Ayrıca jpeg'in sıkıştırma oranı



çin uç ayar mevcut.

Kameranin 3X optik 2X dijital zoom'u var. Bu fotoğraf makinelerinin dışında 38mm'ye 115mm anlamına geliyor ki oldukça iyi. DCS290 ile fotoğraf karelerini oluşturmak hiç de zor değil. Çektiğiniz resimlere bakmak için veya zor yerlere kullandığınız 2"lik LCD ekran oldukça kaliteli. Ayrıca bu ekranda oldukça geniş menü seçenekleri bulunuyor.

DCS290 20MB'lık özel flash-ram kart ile birlikte geliyor. 4MB ile 64MB arasında değişen flash-ram modellerinden istediğiniz

ayrıca alıyorsunuz. Ama 20MB pek çoğunuz için yeterli olacaktır. Benim şu ana kadar gördüğüm dijital kameralar içinde en yüksek RAM ile gelen DCS290 oldu.

Ne yazık ki DCS290'ın önemli eksikleri de var. Bunlardan birincisi pilleri çok hızlı tüketmesi ve pek çok AA pil ile çalışmaması. Piyasada bu acığınız standart pillerin çoğu DCS290'ı çalıştırmayacak veya bir iki resim çektikten sonra pil bitti mesajı verecektir. Mesele deneğim uzak doğu yapımı Duracell'ler birkaç dakikadan fazla dayanmadı. Ancak sonunda ABD üretimi bir kutu Duracell pil buldum ve tam 3 gün boyunca sürekli kullanıma rağmen dayandı. Şarım bu pillerin kapasiteleri ile değil, Amper güçleri ile ilgili. Neyse ki beraberinde pillerle birlikte bir şarj cihazı geliyor. İkinci bir eksiklik ise DCS290'ın ki fotoğraf arasında da uzun süre beklemesi. Üst üs-

te süratle resim çekmek gene de pek mümkün olmuyor.

Level'in Yorumu

DCS290 oldukça pahalı ve bir o kadar da iyi bir kamera. USB veriyolu ile resimlerin z. çok kısa sürede PC'ye aktarabiliyor sunuz. Eğer dijital kamera amayı düşünüyorsanız ilk tercihlerinizden birini almalı.

Teknoloji:	9
Performans:	9
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	6
Yazılım Destegi:	8
Ergonomi:	7
GENEL	8

Nec MultiSync FE1250

Bilgi İçin İthalat Genpacam Telefon: (212) 320 10 50 Fiyatı: 11265

Nec'in MultiSync serisinden üçüncü monitörü-müz de bu ay inceleyoruz. Daha önce 17" ve 19" modelleri incelemiştik ve özellikle 19" FP950 ben kendisine hayran bırakmıştı. Bu yüzden test sistemdeki monitörü değiştirmek tercihimi ondan yana kullanmıştım. Bu ay 22"lık bu koca monitörü incelerken "Acaba acelem ettim? Yoksa FE1250'yi mi alıyordum?" diye düşünüyorum.

MultiSync FE1250'nin dani olduğu FE serisi aslında FP serisinden daha düşük. Ama bir monitörün görebildiği alan büyüdüğü için teknik özellikleri de gelişiyor. Zaten FE1250 daha üst model olan FP1350 ile aynı tüpe kullanıyor. Onu özellikli kılan da bu. Hem hesaplı bir model olması, hem de daha pahalı modellerle aynı tüpe kullanması.

FE1250, 0.25mm nokta oranı ve 20" net görüşebilir alanı sahip. Bir monitörden daha yisiri

bekleyemezsiniz. Bu iki değerin yanı sıra geniş kenarlar ve çok güzel bir görüntü demek. Ama kocaman dememizi yanıltmasın. FE1250'nin kasa ebatları 22" bir monitör için oldukça iyi.

Düz ekran olan monitör aynı zamanda sağlam bir anti glare tabakasına sahip. Monitör bu kadar büyük oluncu üzerinde oluşan yansımalar da çok daha ciddi bir soruna dönüşüyor. Çünkü monitörünüz odada bu unan tüm ışık kaynaklarını rahatça görüyor. Ama Nec bence bu konuda yapabilecek her şeyi yapmış ve FE1250 yansıma sorunlarından pek etkilenmiyor.

Monitörün düz olması aynı zamanda görüntüdeki deformasyonları da engelliyor. FE1250 köşeleri de dahil olmak üzere

tüm ekranın nokta birleşiminin o-çen ve gerçek ayanı malı yapan özel bir adıma sahip. Bu da görüntünün monitörün tümünde aynı kalitede olmasını sağlıyor.

1920x1440'da 73Hz çözünürlük veren FE1250 1600x1200'de 85Hz'e kadar çıkabiliyor. Ama 22" bile olsa bir monitör 1600x1200 de oldukça rahatsız edici gözüküyor. Benim tavsiyem FE1250'yi 1280x1024 çözünürlükde kullanmanız. Hem böylece 100Hz tazeleme oranının konforunu da yaşayabilirsiniz.

Level'in Yorumu

FE1250'nin tek eksi yönü BNC girişinin bulunmaması. Bu da biraz ilginç bir konu değil. Bu yüzden FE1250 neme-

her konuda beğenimi kazandı. Her zamanki gibi fiyatı çok yüksek tabii. Bu fiyata komple bir bilgisayar alabileceğimizi de farkındayım ama en azından fiyat konusunda Sony kadar ısrarcı değiliz. Nec. Eğer maddi durumunuz el veriyorsa ve soyut duvardan duvara bir monitör olsun dı-yorsanız bence iyi bir tercih.

Teknik Özellikler

Ekran Alanı: 20.1"

Teknoloji:

Performans:

Üretim Kalitesi:

Fiyat/Performans:

Ergonomi:

GENEL

Jazz Speakers Elan 5.1

Bilgi İçin İthalat Multimedia Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 1805

Jazz Speakers ucuz fiyatlı 5.1 hoparörlerden oldukça memnun kalmış olacağık. Daha önce çıkarmış olduğu J9902 modelinin geliştirilmiş bir versiyonunu piyasaya sürdü. Elan 5.1 smindeki bu sistem yan hoparörler dışında J9902 ile aynı.

Elan 5.1 ile Jazz aslında doğru bir adım atmış. Çünkü Ocak ayındaki incelememizde de söylediğim gibi J9902'nin subwooferi hiç fena olmamasına rağmen yan hoparörler oldukça kalitesizdi. Bu yüzden Elan 5.1'i kordüğümde evet natlarını fark etmişler ve yan hoparörler değiştirilmiş diye düşündüm. Üstelik bu sefer bir center da sisteme eklenmişti.

Ama hoparörü denemeye başladığımda hiçbir şeyin düzelmediğini görerek hayal kırığına kapıldım. Zaten inceleme derinleşükçe yan hoparörlerini düzeltmek yerine bozulduğunu gör-

dum. J9902'de ki 3"lik driver ar yer ne 2.5"lik frekans aracı daha düşük hoparörler kullanılmış. En kötüsü se ekenen Center'ın yan hoparörlerden hiçbir farkı yoktu. . for mu hariç Jazz nedense center'ın nası gözükmesi gerektiğini bil-mes ne rağmen nasıl ses vermesi gerektiği konusunda çok bir fikre sahip değildi.

Elan 5.1 ile birlikte gelen ses kartı Fortemedia'nın 5.1 çıkışa sahip AC3 çözebilen modeli. Ne yazık ki kartın AC3'de neme-n hiçbir yeteneği yok. Gerçi Jazz'ın web sitesinde kartın EAX ve A3D desteğine sahip olduğu yazıyordu ama ben kartın her hangi bir pozisyonel ses üretebildiği konusunda şüpheliyim. Kar-

ın asıl üreticisi olan Fortemedia'nın sesinde de teknik özellikler içinde hiçbir 3D pozisyonel sesin ismi yer almamış. Sonuçta böyle bir özellik varsa da oldukça zayıf.

Bu bizim için çok önemli bir sorun. Çünkü Elan 5.1 ile birlikte gelen ses kartı bir oyuncuyu tatmin etmekten uzak. Bu durumda onun yanı sıra bir ses kartı daha kullanmamız gerekiyor. Level Player ile Elan 5.1'in ses kartını birlikte kullanmayı denedim. Teoride çalışması gerekiyordu ancak sorun çıkardı ve her iki ses kartı da ses vermeyi reddetti.

Level'in Yorumu

Jazz'ın yeni yenne ger ad m atmış olması hayal kırıcı. Halbuki Computex sırasında stand arın z yarett iğ mde DVD-Deck'ler

icin geliştirdikleri çok iyi home theater sistemleri görmüştüm. Ama PC pazarı bu tip ürünlerle girmeyi düşünmüyor ar san r m.

Elan 5.1 tüm kutulemelerine rağmen nelen en hesaplı Dolby Digital sistem. Eğer yan hoparörler ve center biraz daha geliş tir se s radan bir kullanıcının iht yacını kolaylıkla karşı ayabilir.

Teknik Özellikler

Ekran Alanı: 20.1"

Teknoloji:

Performans:

Üretim Kalitesi:

Fiyat/Performans:

Ergonomi:

GENEL

DONANIM PAZARI

Bu ay her üç sistemimizi de upgrade etmeme rağmen fiyatları düştü. Ama bu fiyat düşüşünü büyük oranda işlemcilere borluyoruz. Bu ayın en önemli upgrade'leri Ekonomik sistemin de AGP 4X desteğine sahip bir anakarta geçmesi ve süper sistemin işlemcisini 850MHz'e çıkarması oldu. Ne yazık ki 1000MHz'lik Athlon süper sistem için bile çok pahalı. Tabii ideal sistemin Seagate'den Quantum'a geçişini de unutmamak lazım. 30GB'lık Fireball LM'i bulmak zor olduğundan Süper sistemde bu değişikliği yapmadım.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 533 Empa/ Datagate Fiyatı: 106\$	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 220\$	AMD K7 850 4K/Cizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 380\$
Anakart	ASUS P3V4X Boğaziçi/ Cizgi Elektronik Fiyatı: 112\$	ASUS P3V4X Boğaziçi/ Cizgi Elektronik Fiyatı: 118\$	Abit KA7 Datagate/Genpacom Fiyatı: 170\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 66\$	128MB SDRAM Fiyatı: 118\$	256MB SDRAM Fiyatı: 236\$
Hard disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/ Karma Fiyatı: 85\$	20.4GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 173\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 260\$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 139\$	Winfast GeForce2 DDR Leadtek/Genpacom: 249\$	Creative GeForce2 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 349\$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 299\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759\$
CD ve DVD Rom	Sony 48X Empa/ Karma/Pampa Fiyatı: 41\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 155\$	Pioneer 16X DVD Multimedya Fiyatı: 185\$
3.5" Floppy	Apache PCI 288-Q3DII Album Fiyatı: 30\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 190\$
Multimedya	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$
Kulaklık	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 80\$	Elan Vital T-5 Cizgi Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Cizgi Elektronik Fiyatı: 79\$
Çizgi ve Multimedya	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80\$
Yazıcılar	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı: 149\$	Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 295\$
Diğer	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam fiyat	848\$	1808\$	3074\$

Yan Ürünler			
TV Kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Hauppaupage TV Dalgıtas Fiyatı: 141\$
Fare	HP 840C HP Fiyatı: 130\$	HP 970cxi HP Fiyatı: 130\$	Epson Stylus Photo 900 Roman Fiyatı: 420\$
Çizgi Kartı	Mustek 1200CU Multimedya Mascom Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 235\$	Epson GT-7000 C Roman Fiyatı: 289\$
CD Rom	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 200\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 200\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 200\$
Web Kamera	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Phillips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 179\$

Faaliyet Bölgeleri

AK	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgıtas	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Pampa	(0212) 256 63 90
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 29	Roman	(0212) 252 03 09
Cizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioglu	(0212) 213 34 40
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Kendi Anakartını Kendin Yap!!!

Artık "Kendi Bilgisayarını Kendin Topla!!!" sloganının bir anlamı kalmadı. İlkokuldaki çocuklar bile bunu yapabiliyor. O zaman Ace's Zone'un canavar okurları kendi anakartınızı yapmaya var mısınız?

Son bir klaydır Ace's Zone için genel uyarımı yapmayı inma ettim. O zaman fırsattan istifade bir kez daha söyleyelim. Bu köşe sıradan okurlar için değil, bilgisayar konusunda çok fazla tecrübeyle sahip okurlar içindir. Bu yüzden Ace's Zone'da okuduğunuz her yazı sizin pek çok konuda zaten bilgisiyle okuduğunuz varsa yıllarca hazır anıyor. Yeterli bilgi seviyesine sahip o maden burada anlatılan uygulamaları gerçekleştirmek size bilgisayarınıza ve cihazlarınıza zarar verettir. Ayrıca overlocking gibi kmi uygulamalar donanımınızın garanti kapsamı dışında kamasına yol açabilir. Ve nepisi bir yana burada anlatılanları uygulamamızdan dolayı başınıza gelebilecek şeylerden sorumlu kabul etmiyoruz. Risk sizin. Ama başınıza bir şey gelirse çekinmeden telefon açıp yardım isteyebilirsiniz.

Evet gelelim bu ayın ilaş konusuna. Anakart nasıl yapılır? Aslında burada anlatacağım hemen hemen diğer tüm kartlar için de geçerli. Yani bir ekran kartı veya ses kartı için de durum çok daha farklı değil. Zaten resimlerin gördüğünüz tesiste ekran kartı da üretiliyor. Bu yüzden anakart yapmayı öğrendiğinizde kendiniz tüm kartları yapmayı öğrenmiş gibi hissedebilirsiniz. Burada örnek olarak ABIT'in Tayvan'daki fabrikalarından birini alacağız. Bu fabrikayı Computex s rasında gezme fırsatı buldum ve açkçası daha önceden bu kartanın nasıl yapıldığı konusunda bir fikrim yoktu. Bu arada bu sefer çok ciddi olarak söylüyorum. Bunları evde denemedenden önce bir kez daha düşünün.

Anakart üretmek için ilk ihtiyaç duyduğumuz şey tasarım. Ekran kartlarının tersine hiçbir anakart fiziksel olarak bir diğennne benzemez. Çünkü her anakart üreticisi kendi tasarımlarını yapar. Ancak bir ARGÉ departmanı evde kurmak oldukça zor olduğundan sizin nazır bir tasarım satın almanız daha mantıklı olur. Tabii chipset üreticilerinin referans tasarımlarını

da kullanabilirsiniz. Ama bu performansı düşük olmasına yol açabilir.

Kartınızın tasarımı bir şeklide hazır olduktan sonra tüm parçaların üzerne sendiği bağıt plakasının üretilmesi gerekiyor. Bu parçayı fason yaptıracağız. Yarıspansını verip birinin bizim için yapmasını istyeceğiz. Zaten dünyada bu iş yapan yüzlerce fabrika var. Sökin "hani biz yapıyorduk her şeyi fasona bağladık diye yakınlamayn çünkü bizim işimiz aslında başlıyor.

Bağıt kartlar geldikten sonra yapılacak olan ilk iş onların üzerne en m pastası denen maddenin sürülmesi. Bu s. 1 numaralı resimde gördüğümüz makine gerçekleştiriyor. Birazık büyük bir makine. Ama daha sonra göreceğinizden daha küçük. Pek çokunuz makinaların büyüklüğünden ve bütün salonu bunlara do durmanın aileni diğer fertlerinin hoşuna gitmeyeceğinden yakınlabilir. Ama ne yapalım. Her işin iyi ve kötü yanları vardır.

Lehim pastası sürüldükten sonra sıra devre elemanları ve çiplerin üzerne yerleştirmeye geliyor. Bunun için ilk parçadan oluşan öze bir makine kullanacağız. 2 numaralı resim bu makineyi daha yakından gösteriyor. Bu makinenin ilk parçası oldukça küçük parçaları kart üzerne çıkan bir robot kol a sahıpl. Bir parçanın gün gibi çalışıyor. Dört namlusu suretle donuyor ve diğer üçü çıkacak olan parçayı hazırlarken her bir sıraya küçük çipleri yerleştiriyor. Bu makinenin kartın üzerindeki 100'e yakınl parçayı yerleştirmesi bir dakka sınıp'e almıyor. Daha sonra ikinci bölüme geliyor kartımız. Burada da yine bir robot kol söz konusu, ama bu sefer daha büyük çipler North ve South Bridge, ses ve de kontrol çipleri kartın üzerne yerleştiriliyor. Bu parça tek namlulu ve daha yavaş çalışıyor. Ama sonuçta daha az parçayı yerleştirmek durumunda. Böylece düz bağıt kartı yavaş yavaş anakarta benze meye başlıyor.

E bette şu ana kadar adı geçen üç makinenin yaptıklarını de de



yapabilirsiniz. Ama o kadar küçük öğimler atabileceğiniz sanmıyorum. Ben denedim olmuyor. Her yer ehim oluyor ve E.T. bir ne diyorlar. Ama ben önce işlerde yetenekli değimdir. Ortaokulda sınıfı dersinden hep kaldım. Ben cesiz makinaları sipariş etmeden önce öde yapmay, bir deneyim se yarırsa kartı toplam maliye - ni o dukca düşürecektil.

Bu noktadan sonra ilk kart ile kontrol işlemimiz başlıyor. Makinelerimizin robot kol arı lehim kol nusunda mukemmel yakın çalışmaları da hatalar oluşmasını önlemamızı mümkün. Bu kontroller yapmak için bize cihazlara ihtiyaçımız var. 3 numara resimde gördüğünüz alet tam da bu. Buradaki anakarda şını yaptığı sadece kartı makina - nın içine koyup bir düğmeye basmak. Gerçekten her şey o otomatik olarak gerçekleşiyor. Eğer hata varsa (ki nadiren olur) makine bize hatanın hangi gıpte veya eklemanda olduğunu söylüyor. Elbette bu işlemi o dukça hassas bir ampermetre ile tek tek bütün çevre yollarını test ederek de yapabilirsiniz. Muhtemelen saatlerinizi alacaktır ve bunu yapabilmek için bir anakart mimarısı bğış gerektirir. Ama her durumda makine a maktan çok daha ucuz.

Şimdi hatanın bulunduğu bu parçaya yakından bir göz alıp sorunların tam kaynağı nı bulmamız gerekiyor. Bunun için resim 4 de ki televizyona bağlı dijital kamera ya ihtiyacımız var. Gerçekten bu bir buyutecinin de iş yaratabileceğine inanıyorum. Gözünüz keşkinse ve yeterince dikkatli olursanız hataları görebilirsiniz. Burduğumuz hataları eide düzeltip yolumuza devam ediyoruz.

Sonra sıra kartın üzerine as büyük parçaları yani DE ve PC yuvaları, kondansatörler, port ları gibi parçaları yerleştirmeye geçiyor. Resim 5 de gördüğünüz gibi bu işi sıra halinde oturan bir grup Filipinli genç bayan yapıyor. Her bir kart üzerindeki parçaların bir kısmını olmaları gereken yere bırakıyor. Hepsinin eline geometrik olarak birbiriinden tamamen farklı parçaları vermişler ki kafaları karışıp parçaları yanlış yerleştirme siner. Ama Filipinlilerden 20 tane bayanı buraya kadar getirmek zor olacağından bunu tek başınıza yapmalısınız. Zaten topla bir anakart üreteceğinizden bu kadar adama hiç gerek yok.

Burada iğinc olan, parçaların

tümünü onların önceden bağlatı levha üzerinde hazırlanmış deliklere bırakmanız. Yani onları tek tek lehimlemenize gerek yok. Japonlar (fabrika Tayvanda da olsa makinalar Japoncadır) bu işin kolay yolunu bulmuşlar. Bu iş için kocaman bir makine geliştirmişler. Bu makinenin içinde sürekli olarak devr dam yapan küçük bir lehim pınarı var. Kart bu lehim akışının üzerinde geçirmeniz yeterli oluyor. Kart üzerindeki boşluklardan sarkan küçük port ları, yuva, kondansatör vs. ayakları kartı lehimle batıp çıkarak oldukları yere lehimleniyorlar. Resim 6'da bu işlemi açıkça görebilirsiniz. Ama daha sonradan bu lehimlerin ucunda kalar, gereksiz parçaların kısımsı gerekiyor. Bu lehimlerin de elde yapılabileceğine inanıyorum ben. Tabii yine bir miktar yetenek gerekiyor ama hispeten büyük olduklarından ilk seferde kadar zor anımayacaksınız.

Daha sonra 7 nolu resimdeki test aşamasına geçiyoruz. Aslında bu evde kolayca yapabileceğiniz bir test (gerçekten). Burada tek yapmanız, anakarta güç kaynağı, hard disk, ekran kartı, RAM ve işlemci takarak çalışıp çalışmadığını bakmak. Tabii söz konusu hard disk test anı kartı test eden özel bir program yüklü. Ama ülkemizin genç yazılım mühendislerinin böyle bir programı ko ayca yapabileceklerinden eminim.

Daha sonra 8 numaralı resimdeki son teste geliyoruz. Burada da ilk testteki gibi özel bir makine kullanılıyor. Mantık aynı. Kartı makineye yerleştirip düğmeye bas, sorun varsa o söyler.

Daha sonra üretilen kartlar arasından rastgele örnekler alıp stress testine bırakıyor. Yani çalışır mı diye bekletip sorun çıkıp çıkmadığına bakıyor. Biz tek bir anakart üreteceğimizden ne kadar rastgele seçersek seçelim hep aynı çıkacaktır. Bu yüzden sizin ilk ürettiğiniz kart denemeniz yeter.

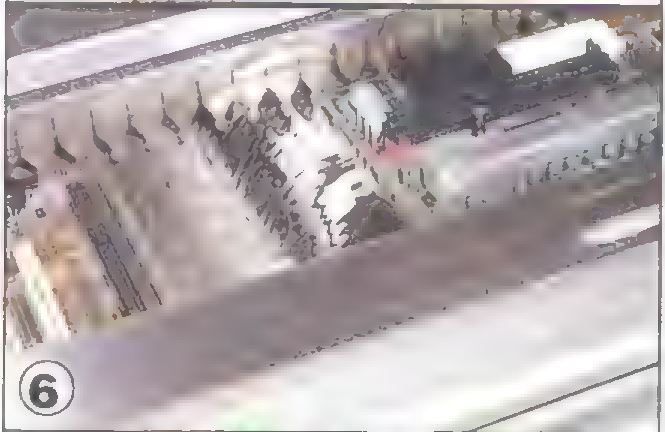
Son olarak elbette ki paketleme. "Kendim için yapıyorum niçin kutuyla falan uğraşayım ki. Direkt olarak takarım bilgisayar" demeyin. Bu kadar uğraştık bari tam olsun. Ayrıca hazır sistemi kurmuşken fazladan üretip de vedış p yasalara atılabilirsiniz.

Evet anakartımız hazır. Gerçek bir tane a maktan birkaç tane kat pahallıya geçti ve biz

bayağı yorduk. Ama insanın bir şeyleri kendi kendine başar masının, kendi ürettiği komp ke bir cihaz kullanmasının keyfi parayla ölçülemez.

Şimdi yapacağımız şey size biraz saçma gelebilir ama dünyanın

her halı var, ne olur ne olmaz. Önemli uyarı. Bu yazının amacı espiriuel yoldan bir donanımın nasıl üreldiğini anlatmaktır. Kesinlikle kendi anakartınızı üretmeyi denemeyin.



Teknik Servis

Bu ay görüyorum ki sevgili okurlarımızdan bir kısmı geç cevaplanan mektupları yüzünden biraz kızgınlar. Ama elden ne gelir ki, bu ay da Tayvan'daki Computex 2000 fuarına katıldım. İki aydır pek memlekette durmadığımdan mektuplar biraz aksıyor. Ama söz bu ay hiç bir yerlere gitmeyip mektuplarınızı cevaplayacağım. Belki sizlerden Gökhun'a yüzlerce mektup gitse "Tuğbek'e bir laptop alın" diye ve o da dayanamayıp bana bir laptop alsın mektuplarınız hiç gecikmez. Dünyanın neresinde olursam olayım, cevaplanır... Neyse ben ne diyorum ya...

Merhaba,

Ben kısa süre önce bilgisayarımı upgrade ettirdim (P3 500/128Ram) eski bilgisayarım dan kalan Voodoo3 2000 PC kullanıyorum. Bilgisayarı açıp 1-2 saat oynayıp kapattıktan sonra 5-10 dakika geçmeden bilgisayar açmıyor, bunun sebebi ne olabilir? Ana kartımı 3 kez değiştirdim ancak sorun değişmedi?

Eren Derman

LEVEL Merhaba Eren,

Sorunun oldukça ilginç. Daha önce bir sorun kullanıcının bu sorunla karşılaştığını duymadım. Ama testler sırasında ben oldukça sık karşılaşıyorum. Anakart üzeri ne sürekli olarak yeni kartları takıp çıkardığınız ve sistemi bazen çok zorladığınızdan sık sık kilitlenir ve sert kapamalar yapmak zorunda kalırım. Yani bilgisayar fişini çekmek yoluyla kapatırım. Bu tip durumlarda güç kaynağı bir süre için çalışmayabilir. Senin dediğin gibi bir kaç dakika kadar bekledikten sonra çalışır. Tabii ben genelde beklemek yerine anakarta güç kaynağı arasındaki bağlantıyı kurulan soket takıp çıkarak, yoluma devam ederim. Ama kapalı bir kasada bunu yapmak hiç de pratik olmasa gerek.

Değdiğim gibi sorunun büyük ihtimalle güç kaynağıdır. Ancak senin bilgisayarını kapatmak için sık sık fişini çektiğini sanıyorum. Ama bu kilitlenmelerin asıl sebebi anakart değil güç kaynağıdır. ATX güç kaynağının bu tip sorun çıkarmasına ihtimal var. Demek ki başka bir güç kaynağı ile denemen gerekiyor.

Selam,

Size birkaç sorum olacak. Hemen sorula-

rıma geç yorum.

1. Asus T10 ile T5 kasaları arasındaki fark ne? Mümkünse bana resimlerini gönderebilir misiniz?

2. Voodoo3 3000 in DVD performansı nasıl? Görüntü kalitesi (DVD filmler için) yeterli düzeyde mi?

3. E3'te Carmageddon ile ilgili bir şey gördün mü?

4. Kenwood 72x TrueX CD-Rom'u neden incelemiyorsun?

Çağlar Yılmaz

LEVEL Selam,

Bende hemen cevaplara geçiyorum.

1. T10 daha büyük olan model, içi daha geniş ve çalışması daha kolay. Ancak bunlar dışında diğer özellikleri kâğıtlar vs. hemen hemen aynı. Elimde sadece T10 bulunduğundan sadece onun resmini yolluyorum. Bu arada bu benim ofisteki bilgisayarıma resmi. Dağınıklık için kusura bakmayın önceden geleceğimi bilişsem biraz toparlardım.

2. Voodoo3 3000 bu konuda biraz zayıf. Gerçi donanımın da-

rak DVD hızlandırıcıya sahip ama diğer pek çok konuda olduğu gibi rakiplerinin gerisinde. Ama ekran kartının DVD yeteneklerinin ölçmek hiç kolay değil. Bunda o cebilen tek benchmark VideoMark 2000 ve Voodoo3'u test ettiğim sırada henüz çıkmamıştı. Ama daha somut olabilmek için şöyle söyleyebilirim. Pentium III 266'dan daha düşük işlemci olanlar Voodoo3 ile DVD izlerken zorlanabilir. Pentium III 500'den yukarısının pek de endişelenmesine gerek yok. Aradaki fark sadece az çok idare etmek zorundadır.

3. E3'ten bir hafta önce Carmageddon ile ilgili yeni bir basın bülteni gördüm ve oyunu E3'te sergileyeceklerini söylemişti. Ama fuarda ona rastamadım. Sanırım çok daha sansasyonel diğer oyunların arasında ezildi biraz.

4. İncelemiyordum. İncelemeyeyim ki? Aslına bakarsanız distribütöründen istedim de incelemek için. Ama şöyle bir sorun var ki kim distribütörler bir ürünü Chi'ye yolladıkları zaman bana

da yollamış olduklarını sanıyorlar. Onların durumu kayıyıp ürünü tekrar yollaması vakit almıyor.

Selam,

1. Voodoo 5 5500 mu yoksa GeForce 2 mi?

2. Voodoo 5 in AGP4X'ine uygun yer ne getirecek ve PIII 850'nin hakkını verecek bir anakart önerir misiniz?

3. İnternet üzerinden online oyun (Diablo 2 ve Team Fortress 1 gibi) spartisi verebileceğim bir adres önerir misiniz?

4. Gelecek ay neden Phantasmagoria serilerinden 2'isini vermiyorsunuz?

5. SB Live Payer ve DTL 2500 hoparlör seti ile Dolby Digital ses elde edebilir miyim?

Erhan Yıldırım

LEVEL Selam Erhan,

1. Bu soruna Voodoo5 5500'u inceledikten sonra cevaplamayı tercih edenim. Yani gelecek ay.

2. Anakart için bir süre durmaktaki yarar var. Çünkü Intel'in yeni chipseti i815 henüz çıktı. VIA'nınkiler karşısında ne kadar başarılı olacağını gör-

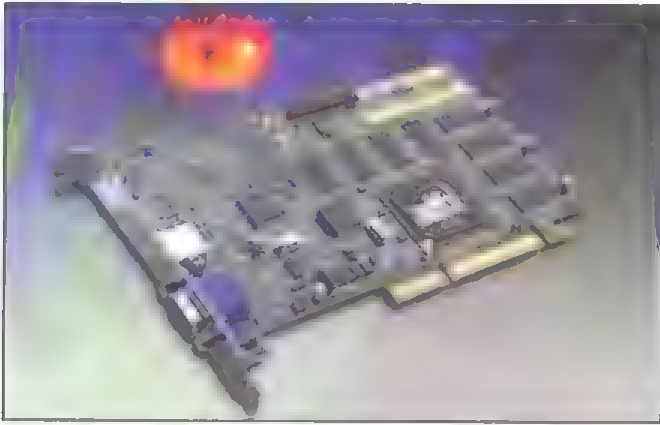
mek azım.

3. Ben gene de www.gamespot.com u kullanıyorum. Ayrıca da www.ebworld.com u. Ama biraz araştırırsanız onlarca başka site bulabilirsiniz.

4. Phantasmagoria'yı vermeyi biz de düşündük ama oyun 6 CD olduğu için yazı geçtik. Çünkü henüz yeni bir 6CD'lik oyun bitirdik. Bir tane daha yaparsak pek çok kısıbundan hoşlanmayabilir diye düşünüyoruz. Çünkü kimler...

Bak parça parça veriyorlar ki her ay zorla alalım," gibi sağma fiyatlara kapılabilir. 6 CD'yi bir ayda vermek





de doğal olarak bizi fazla zarara sokuyor. E bette bize yüzlerce "Phantasmagoria" isteriz mektubu, bu gerişe fikirler bir anda değışebilir.

5. Evet, ama bunun için ekstra bir parçaya ihtiyacın var. Bunun ismi Digital TO 2 Player in S/PDIF ve Midi giriş çin bir sanpomasın sağlıyor. Ancak bu parçanın ekstradan 60 dolar civarı bir fiyat odemen gerekiyor.

Merhaba Tuğbek,

Çalışma arında başlarındırlım. Sorunumu söylemeden önce sisteminin özelliklerini veriyorum. Abit BX6 anakart, P11-450 işlemci, 128 Ram, Voodoo3 3000, 13GB Quantum HD, 17 inç Hyundai S770 monitör, ve diğer kısık bir esenler. İşletim sistemi olarak Windows 98 SE 4.10 2222 A kullanıyorum. Sorunum şu: Bıgısayarın her açıldığında ekranda qarıp çığır yarıdan aşağıya doğru kayarak resimler gösteriyor ve ardından görüntü meşak qelıyor.

"There's a problem with your display settings. The adapter type is incorrect or the current settings do not work with your hardware." 640x480 çözünürlük ve 256 renk. Bıgısayar bu şekilde açılır, müddet sonra bu sorun bozucu çizgiler yavaş yavaş kaybolduktan sonra ekran kartının sürücüsünü yeniden yükleyip Windows'u yeniden başlatıldığında sorun çözülüyor. Tabii, her seferinde bıgısayarımı kere başlatmış oluyor ve bütün ayarları yeniden yapmak zorunda kalıyorum.

3dfx'in Voodoo3 3000 için geıştirdiği son sürücü olan

04 07/91 kullanıyorum. İlk önce bu problem'i Beta sürücüsünü

kullandığımdan kaynaklandığını düşündüm ama 1 04 04 retail sürücüler yüklediğim de değışen bir şey olmadı. Hatta kartta gelen sürücülerden denedim Hyundai'nin sitesinden S770 in sürücülerini yükledim. BIOS'un maddelerini tek tek gözden geçirdim. Vrusten süphe etip bıgısayarıma format dahi attım. Ama hep aynı problem bunun sebebi ne? Acaba Windows için de benim bilmediğim bir şey var da bıgısayar her başladığında orada işaretlenmemiş bir opsiyon nedeniyle mi bunu yapıyor veya ile anlayamadım gitti. Yardımcı olursan çok sevinirim.

Teşekkürler...

İlker Holat

LEVEL Merhaba İlker,

Evvet, ilginç bir problem daha. Bunlar niye benim başıma gelmez ki? O zaman size daha yardımcı olalım. Neyse. Senin sorunun ekran kartının BIOS'undan olabilir. Windows ekran kartının BIOS'unu kullanarak onun hangi sürücülerini kullanması gerektiğine karar verir. Her seferinde sürücülerini göremediğine göre (acıyla verdği hata bu anlamı geliyor) sorun büyük ihtimalle ekran kartının BIOS'undan. Ancak 3dfx BIOS'un yenilenmesi konusunda kullanıcıları yardımcı olmuyor. Bu yüzden kart teknik servise vermelisin. E bette ana kartın BIOS'unu yenileyemeyen bir çeneylebarsın. Sorunlar çakışmadan dolayı olabilir mi? E bette. AGP için RQ atandığına göre her zaman olabilir. Bunu da kontrol etmekte fayda var.

Selamlar Tuğbek,

Nasıl mı? Dergiden okuduğum

kadarkıya kadar çok keyifli geçmiş. Orda olmak için ne et vermeliyim? (Fazla mı abarttım ne?) Neyse hemen sorularma geçiyorum.

1. Quake'nin şu üstünde duğmeleri olan keyboard'unu kullanıyorsun? Sence kullanışlı mı?

2. Şu aralar hard disk almayı düşünüyorum. 20GB Seagate Baracuda, 15GB Quantum Fireball LM Plus, veya 20GB Western Digital Caviar 205AA. Sence hangisini alırsam performansı daha fazla artırır? Bu arada bıgısayarımın özelliklerini söylemeyeceğim. 400 Celeron, 15GB Quantum Fireball, 32MB ram, BX anakartı.

3. Hard disk aldıktan sonra sence boimeliyim? Çok yer isteyen oyunlardan nasıl daha fazla verim alabilirim?

5. Smd'lik benden bu kadar görevi sana devrediyorum. Cevabın e-mail yoluyla gönderirsen sevinirim. Hadi kendine iyi bak. Tüm Level ailesine selamlar.

Bora

LEVEL Merhaba Bora,

Fazla keyifliyd ama bu sefer çok yorucu o mayaya başladım. Bence hay evden çıkmamak konusunda kararlıyım. En bende abarttım biraz. Bakalım derdinin dermanı neymiş.

1. Klavyelerin üzerine ekstra bir tene kurmam yeni bir şey değil ama ne dersen son 6 ayda bu yükü bir pallama yaptım. Benim için kullandığım bir Microsoft birerisiyle klavye de de bu tene kullanıyordum. Ancak şimdi kullanmıyorum. Almamakla

bir tene onlara. Pek çok kısıtlı içinde aynı şey geçiyor. Ama doğru olan bu değil elbette. Almadığında bu tene aın oldukça yararlı olacağına inanıyorum. Bence burada önem olan kısak tus takımının bozulmaması. Bu tip pek çok klavyede DefEnd+P Down tuşunun altında veya şifin solunda ekstra tuslar bulunuyor. Bunlar oldukça rahatlız edic. Maalesef Quake'lerde bunu çok sık görüyorum. Aynı şey Clicker markalıları içinde geçerli. Ayrıca y bir klavyenin tuslarına oranla çok daha rahatlızlar. Tuslara bastığında hemen geri sekmiyor ve bu bir süre sonra parmaklar için yorucu o mayaya basıyor. Hele W, A, S, D tusları ile FPS oynayanlar için tam bir eziyet.

2. Bıgıyınız gibi hard disk test yapıyorum. O yüzden bu modelin hepsini tanımıyorum. 20GB Baracuda'yı test sisteminde kullanıyorum ve çok memnunuzum. Ama Quantum'un yeni LM serisi içinde çok iyi şeyler duyulmuş. Durun bir biene danışalım. Çınpin test editörlerinden Sahn diyor ki eğer performans senin için ön plandaysa Fireball LM seçmekte fayda varmış.

3. Hard disk'i boimenin bazı faydaları var. Mesela yeni bir sistem kuracağın zaman bölümlerden sadece birini formatlayarak diğer dosyaların koruyabılırsın. Ama bunun performans olarak çok da bir artışı yok. Bence Windows'u temel programları ve sharewareleri kurmak için 3GB'lık bir bölüm ayırmak kişisel dosyaların ve oyunları kurmak çin de geriyekalan daha büyük bölgeyi ayırmak en mantıklısı. Böylece Hard-disk'in daha az beşerenceptir. Disk Bölge birleştirme daha az ihtiyacın olacaktır. Ayrıca C-Hik daha kurulu olan bölgeyi birleştirme daha az yararlı olacaktır.

Tuğbek Ölek





Steve Vath Contact

Frankfurt'a DJ Steve Vath, son albümü Contact ile elektronik müzik severlerin tekrar karşısına. Accident in Paradise, The Harlekin, The Robot & The Ballet Dancer albümleri ile elektronik müzik piyasasında sesini duyuran ve kendine haklı bir yer bulan Steve Vath, daha sonra gelecek albümü Fusion Techno'da elektronik parçaları Six In The Mix adlı albümünde Claudio Young, Richard Barz, Sensescape, Chris Liebing ve Blackfunk 3000 gibi üsluplar arasındaydı.

DJ'ler ile çalınış ve büyük başarı elde etmişti. Daha sonra Johannes Heil'ce başlanan Steve Vath Contact albümünün ilk aşamını atarak albümün son vereni parçayı hazırlıyor. Steve, 12 parçalık albümünün geçmişi ile geleceği arasında bir Contact kuruculuğunu söylüyor. Özellikle Pathfinder isimli parçada Kraftwerk'in etkisi gözle batarken albümün her parçasında 80'li yılları çağrıştıracak bir şey bulmak mümkün.



Smashing Pumpkins MACHINA/The Machines Of God

Smashing Pumpkins'ın son albümü Rock ve hatta alternatif müzikseverlere dolu dolu bir yaz yaşatacak. Bundan önce çıkardıkları Adore albümünde elektronik çıkartılara gereğinden fazla önem verdikten sonra beşinci albümleri MACHINA/The Machines Of God ile muhteşem deribrock siemesse Dream ve 28 yaşındaki üslup Meison Cole and the Infinite Sadness albümlerini arayışına geçişler. Bunun sonucunda gitar soolar ve çıkışları ile çok seçik

bir Smashing Pumpkins parçası olan Everlasting Gaze albümün açılış parçası olarak karşınıza çıkıyor. Staid Inside Your Love da gözle batırılmaz ve çok önemli bir SP özelliği olan çevremi yükselen gitar sooları Smashing Pumpkins'ın kendini bulduğu yolda bir de en önemlisi bir Grubun 73 dakikalık bu albümü yeni dönmesine sevindirir ve sıkılmadan sadece dinleyebilirsiniz.



Mission Impossible 2 Soundtrack

Yaz sezonuna hızla girerken Mission Impossible 2'nin Soundtrack de oldukça hızlı. Bu albüm için Rap ve Rock yıldıztan oluşan bir röya takım yaratıldı. Bu söylemle yaşıyor. Albümün çirsin parçası ve aynı zamanda filmin de konumuz olduğu olan Product M2 The meji Limp Bizkit tarafından seslendirilmiş. Bunu takip eden parça I Disappear ise bir çok insanın heyecanlanmasın neden olabilecek bir isim, Metal çağı yaşıyor. Bunun yanı sıra albümün en güçlü parçası ise Foo Fighters ve Queen gitaristi Brian

May tarafından yeniden düzenlenmiş Pink Floyd'un 1975 çıkış parçası Dave A Gigan. Oldukça kaliteli bir albüm olan Mission Impossible 2 Soundtrack filmin heyecanını ve hareketin CD çalınmasını taşıyacak. Toplam 16 parçadan oluşan albümde ayrıca Tori Amos, Pimps, Butchie Surreal, Rob Zombie ve Soundgarden'in solisti Chris Cornell gibi gözle batırılmaz isimler. Rock ağırlıklı olan albümün son zamanların favorisi olan Rap-Metal'e de güzel bir örnek teşkil ediyor.



Düşler güzel şeylerdir.

Kozmik tesadüfler hayatımızı nasıl etkiliyor?



Gulhan Habiboglu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Shadow Watch

Medieval 2

Heroes 3



Düşler, kuşkusuz başta ben olmak üzere bir çok kişinin tutunduğu kâğıt ve dayanıklı dallardır. Oye ki kolay kolay hiç bir fırtına onarıyenden oynatamaz. Hayatın beki de en temel yapı taşıdır. Eger suyunu, hayal gücünden olan bu sonsuz senaryolar keşfedilmiyorsa, muhtemelen şu an bu satırı okuyanlar bunu okumaz. FRP oynayanlar oynadıkları nın varlığından bile haberdar olmaz. İnce yazan ve yönetmen bu zaman arda bağıdır. der ve muhtemelen bu kışın diğer gizli sahne, yukarıda saygılı dostum Batu'nun resminin yanındaki, ben olmazdım. Düşler burun, güzel şeydir.

İzin verirsiniz. Einstein'ın "Düşleri"nden hatırlamaya çalıştığım, fakat bir senaryo yazı pay aşkım siz ne kuşunuz, dört acağıma, nice bir hikayedir. Çünkü

Sevgili zaman yolcumuz geri ne gitmiş. Ve orada hiçbir şey, bütün bir dünyayı bir şekilde, kasabanın toprak yolunda, gayet normal bir şekilde yürümüş. Yol boyunca yürümüş ve sonrasında yeni zaman arcağı.

hetmek için gözden kaybolmuş. Ancak bizi ilendiren sonrası değil, o insanın o toprak yolda yürümesidir. Çünkü her ne kadar hızlı yürümüş olmasa da o adam toprak yolda havaya toz kaldırmayı başarmış ve bir kaç dakika sonra evinden çıkan Bay X'in o toz yüzünden elbisesinin kirlenmesine neden olmuştur. Bu yüzden kasabanın en temiz giyinen ve en tiz beyfendisinin den olan Bay X'kilenen elbisesinin fırlatılmaya ve temizletmeye götürülecektir. Temizletme işinden sonra normalde kızına atması gereken laflar için satın çok güzel, o duyguyu anlayacak ve karşının bacaklarının ağrısından direcek. İhtiyaçlanmayacaktır. Dolayısıyla ertesi gün kaçak arı gökenarındaki kır gezintisine çıkamayacaklar ve gökenarında tanışacaklar. Pek güzel Bayan Z ile tanışamayacaklardır. Bayan Z'nin güzel, günden ve sempatisinden etkilenmeyince oğullarını Bayan Z ile de evlendirmeyeceklerdir. Bayan Z, Bay ve Bayan X'in oğulları ile evlenemeyince hiç bir zaman Bay R'i doğuramayacaktır. Ve böylece Bay R'nin gelecekteki doğduğu Bay T'asla oluşmayacaktır. Ve dünya tarihinde, herkes bilir

ki o Bay T o madan Avrupa Bilgi, asla kurulamayacaktır.

Bizim pek sevgili zamanı, yolcumuz sadece basit bir toprak yolda yürüyerek Avrupa'nın gelecekteki kaderini tamamen değiştirmiştir. Sadece yürüyerek. Daha fazla değil.

Bunu anlayabiliyor musunuz?

Yaptığınız her hareket, her eylem, hatta daha da öteye geçerek söyleyebilirim ki, aklınızdan geçen her düşünce sizin onunuzdaki tüm yaşantınızı tamamen değiştirir. En azından değişime yetkinleşebilirsiniz. Hatta kuantum mekanikliğiyle kanıtlanabilecek bu önermeyi yukarıdaki basit somut bir hikayeye gösterirken de gönlü rahatlıkla söyleyebilirim ki,

sizin hayatınızın her anındaki her eylem ve düşünce aynı anda başka insanların hayatlarını sizin tahmin edemeyeceğiniz bir yoldan, bir şekilde etkiliyor. Belki de tamamen değiştiriyor.



...kişinizi olavı daha da ilginç
restrejm. O poqacıy adadın
çin adam şten çıkertəcək. şten
çkardıdında o qecce vıçer
cek. O cecceyn u kelaye vıçer
cek. O kelaye de ernek alıkdıy
tız e ber adıy iliz aradıy
çarbakak ve kızıden birin
heç de kızıden o omnız saq
ydıdır

**Bu sefer de bir poğaça.
Ama ölüm.**

Yo neyir fante-z taan değı,
c noktada örnekler de değı
bunlar. Hayatın zıdaki her olayı
neden dahi önce yaşadığınız
her bir şeyi sıradan veya önemli
bir şeyye bağdır. Drek bağdır
ya da doayr biemem, ama bir
sekilde arada bir bağ kurab lrsi
niz. Fante-zluklerde toz lrsi
geçer bu arada bazı k
der silvimey klerine la mak
stedim tek seyyahımda. Bağ
ı varıq ve bunun bilinde
o manı gerektir.

Hayatınızın her anı her anını etkiler.

[illegible]

farkında mısınız ama neredeyse
net matematik terceklerden bah
sediyiz.

"Her şeyin tamamı aslında
küçük parçalarıdır. Her
şeyi keşfetmişsiniz."

Sading Dede'nin ailesinin bir
Halk Arkadaşları Kapatılan
f. m. 2. Y. K. n. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 8

Eğer yakarız, sığın hepsini
 taze nettiyseniz, anladyanız ya
 da zaten bildiğinizi, farket, dikkat
 bir gerçeğe sızadı bu hayat
 sanlar için de, dikkat ve tam
 ren, em, güç, emek ve

belly, for the sake
 of the great nation

tanbâr'da bir firtına, teneşler de
teşecim ve bunlar ma'nat k
çok kalıf-ı mü'cizâyı mu
sımda zâ'ir, cümle çok basit, k
fark, bir hava akımı kendisinden
az çok büyük bir hava akımına yo
dabilir. Ve o da bir büyük bir
hava akımına dâhil olabilir.

[illegible]

şek vee veee, şiki dahan bahu,
da atom k duzeyde neredi sek,
ortaya korkunc bir adam cikari!

Sind ilaferi üstüne rahat bir
sarı çorpyın, bekle de çikler nazır
ayrım işinin Adamin kafasına
dökerek varmıs. Bizi zı cık Com
Neredeyse tüm evrenin çölyis
mabtinin size ne halde ayık ka
fayla dekle ne bekleniyordu
niz cı nı /

Hazır mısınız?

Lâhî yukarıdaki tüm önermelerin kuantum düzeyinde ne kadar ve ner parçanın birliğiyle keskin gözlemlenebilirlik keskinliği soyut bir ki-

...

Ben size ne dycerak vay an na, black ta. Fend carpu hal bir dalak sefere bu kacder cmesem by. Bu arada ben size bir sey er style/ecektim ya?? Hal ta mam hatr adim hatr adim.

Gökhan & Batu

Unlü ulusal ve geleneksel aksiyonumuz, Eşşek Sudan (Hazar Denizinden) Gelene Kadar Sopalamanın nasıl bir şey olduğu hakkında merak sahibi olanlar varsa aranızda, bu aralar bizim ofise bir uğrasın.

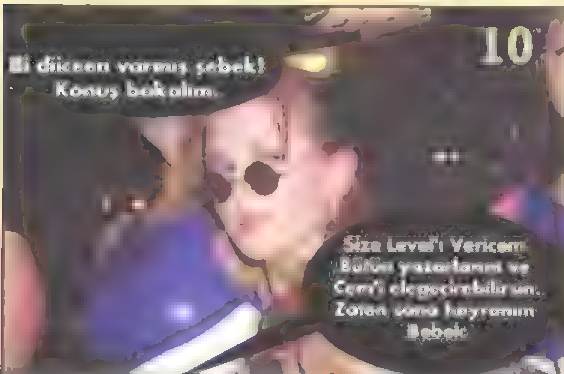




Tugbek bu beklenmeyen gelişme üzerine gizli amacının ortaya çıkacağını düşünerek A Catraz'da hapis yatma korkusuyla aniden pank yapıp kaçmaya başlar.



Ancak koskoca Lara Croft tabiri ki birkaç ciltle korumaya teslim edilecek değildi. Fuarın masasının içine gizlenmiş ve korumacı tarafından sarılmıştır. Tugbek oruçmek ağna takmış bir karsinekle kaçmaya çalışırken daha çok ajanın dikkatini çeker ve kısa sürede kısıtlı olarak değışik pozisyonlarda yakalanır. Bu arada farkındayım, bunlar nebiçim ajanlar ve korumacılar da soylen yorsunuz ki karedir ama burada Amerika başkanını değil Lara Croft'ı koruyorlar. Ne bek yordunuz yani, Man'ın Back'm?



Vay Tugbek! Lara'nın yazarlarını ele geçirdi!



Evet bu an gelişmenin ve kargaşanın üzerine Lara Croft'un çevresi hemen bir koruma ordusu ile çevrilir. Bu arada Tugbek de tabana kuvvet modundadır.



Tugbek'in Level'in editörüne oduğünü anladıklarında hemen şkenceye başlarlar. Editörümüzün maaruz kadığı canavarca şkenceler arasında başka dergilerin önünde poz verdirtip fotoğraf çekirmek de vardır. Tugbek göz göre göre harcanmış harab ve bitaap düşmüştür. Ve sonunda konuşmaya da kına o muştur.

Cem Şancı, sadece tatil arzulamaktadır.



Ve Tugbek adlı bir hatun uğruna bütün dergiyi satarak karakterini de ortaya koyar. Bundan sonra ne olduğunu ve Lara Croft'a karşı nasıl kahramanca savıştığını özetlediğimiz sayıya da göz atarsanız (Vay Tugbek haini vay!)

Durum Değerlendirmesi

Bu sayfada durup bir ayın daha kendinden-geçişini izliyoruz, sabırla.

Sayın okuyucu ben ne den beri ay bu konuyu sa na rapor vererek başlıyorum? Geçen ay tene yağmur yağmadı sonra şu yağmaldı ki e su oyunda oynadım üç defa otobüsü kaçırdım, kahve tıdarekeliykti çok bozuldum gıblık olma ama halbuki ne ben ne hatırlıyor, ne de senin ilgini çekiyor.

Konuşmamız gerek...

Bu aya bir özür ve teşekkür edeceğim, günde bir tane yazmamız birkaç ay boyunca bana gönderilen hiçbir e-mail cevaplayamadım çünkü dergide belirtilen adres kullanılamıyordum. Arkadaş bana ne e-mail yazdırırsanız çok da merak ediyordum ve hiçbirini okuyup cevaplayamadığım için suçlu hissediyordum. Ama artık inhayet adresime erişebiliyorum, E-mail adresimi kutup sonduksa receive işlemi yaptığımda oraya gelen bir ton mesaj görmek çok güzel. Hepinize çok teşekkür ederim ve bu mesajların hiçbirini cevaplayamadığım için de özür dilerim. Erişil buldukça eskiler de cevaplayacağım ama şu anda itibaren gönderdiğiniz hiçbir soruya da yorumu kevin ile cevapla bırakmayacağımuyorum. Ama cvllik teklifleri hakkında söyleyecek bir şeyim yok nadir için bu konuda karar veriyorsanız yanıtız kaacak (ah Cem, bu iş senin için başmalı).

Ayın gündemi

Bu ay ad neydiğinizi zihnimde okumaya girmekten çok keyif alıyorum. Seyrek bir süre de başladığım kitaplar hallerde sorun durduktan sonra sırf bir görevi yerine getirmiş olmak için bitiriyordum. Bir kitap bittikten sonra uzun bir katarsız kışa geçiyordum. Bir taraftan bir şey oku-

muyor diğer taraftan bir taraftan da yeni kitapların hiç ilgilenmemesini skintisi yüzünden biliyorum. Bir şey okuyamayacağımı düşünmeye başlamıştım. Fakat en sonunda bir skintisi konusu olan günün birinde bir şey yazdım her neyse sonra adın unutulduğum bir ay

yetimle Token' okumaya başladığımda bu kitapların bir ağızla okunmadığını karar verdim. Ama Ederha Mizrağ'ın da duşundum gibi ben yine skintisiyle sevmeyemedim. Okumaya başlamadan önce kendime öte yolları düzenli kabul ettiğim hayatım kitaplar bittikçe biraz kayışmıştı. Uyku saatlerim gorusuğum arkadaşlarımın sayısını yapmam gereken şeyi yetistirmesi beklenen tarihler ve tabii sevgili arkadaşlarım olan ke ve kopeğimin beslenme saatlerini kitaplar bittikçe bunların geçişmiş olduğunu fark ettim.

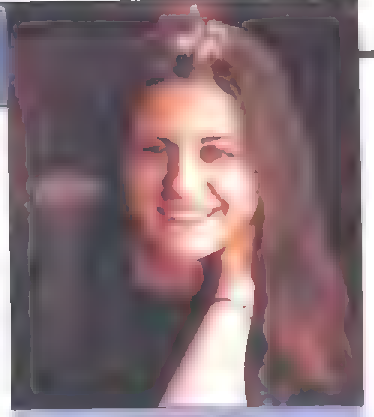
Aslında hiçbir zaman bir kitabın değişim süreciyle ilgili oku-



ğünde bir ara umutsuzca Ederha Mizrağ'ı denemeye başladım. Umutsuzca diyorum çünkü bundan birkaç yıl önce bütün yit-

yas amakları yitirdim ama tüm kitaplarca umudumu kesmeye başladığımda bu dünya ya da benzemeyen bir halde artık karar aramada geçem-

okumaya alışık olmadığım türden bir konunun bir deneme için çekmesi etmeyecekti. Hikayenin geçtiği fantastik dünyanın dengesi bir şeylerin iyi ve kötü kavramlarıyla ilgili doğayla aklımda. Bana bir gece gelen ama o dünya için son derece normal sayılan son dış yakas mericinde de çok karşılaştıkay



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Vampire
Dribble
Counter Strike

ar vardı. Sonra nasıl olup da o karakteri sevdiğime şaşırımdı. Sonuçta böyle bir yazın türünün dogması na ne de olan, olay, zaman, kısaca mekan aralar da kurulan yaratıcı bir karakter kaynağıydı. Severek okuduğum Ederha Mizrağ köklerini ve natta bir suda dalın. Yüzüklerin Efendisi'nden daha doğrusu Tolkien'in kafasında yarattığı dünyadan alıyordu. Sonuç olarak, düşündüm ve sadece Tolkien'in karakterleri arasından çok onarın keşfetti. Ederha Mizrağ'ın üzerine gittiğimi bu arada bazı şeyleri şaka diye karar verdim. Ya da esas doğru olan ordu okurken benim bazı şeyleri iskele yapıyor. Çünkü Tolkien kitaplarında tek tek karakterlerin ne diye bir gömül yorsunuz ki çevreleri de olanları kumakta ya da algılamakta güçlük çekiyorsunuz. Hala de karakter seviriz ancak her şey daha bir büyük klesiyolarından çıkıyor oluyor benim için. Düşünceyle, kendim şaka mı hissediyordum ve bir okuyucu olarak bu hissi sevinmiyordum.

Bana karşın Ederha Mizrağ'ında da karakterler kendinde gayet iyi çizilmiş ve bunun yanında aralarındaki bağların da açık seçik ortada olması kırımdı. Kitabı daha iyi verdimi sağladım.

Ayın Sorunu

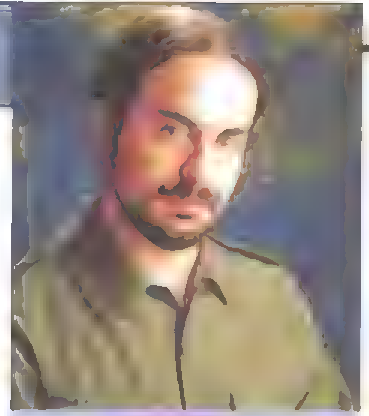
Yine de hazır bu türde isimmişken Tolkien' bir daha okusam mı diye düşünüyorum. Hadi ama bizim bir şey söyleyin, demin ben ben konuşuyordum en azından bu ay hangiydi?

Serpil Ulutürk

Serpil'in derginin yayınlanacağı ayı mı yoksa tüm bunları yaşadığı ayı mı sorduğu asla anlaşılmadı.

Yeni Dünyanın Çekik Gözlüler

Bu doğuya uzak deniyorsa eğer, sadece Avrupalılığın kendini beğenmişliğinden. Tamam batı dünya onların olsun. Ama bu çekik gözlülerin doğusuna uzak demeyelim. Doğuyu onlara verip ortayı biz alalım ki bizim yerimiz orta dünya olsun...



Tuğbek Ölek

Ne yapsak bu çekik gözlülerle?

Asheron's Call

Counter Strike

Vampire

rahiyemizin dev şakağı altında kafeye oturduk. İlk arkadaşları da na katıldı bize. Gene de ya nıqız ce bilmiyorlar ya dı bildikler kadan dan utanıyorlar. Çekirge nın sanları aslında.

Park ve Parkın ben satması bozulmuştu kafam. Gerekse tek başıma dı eğlenirim dedim. Dışarı çıktığımda deli gibi yağmur yağıyordu. Parkı kadar yağmurun altında yurudum ve Opera binasının şakağını altında kafeye buldum. Yağmur durmuştu ama park bombardı. Gök gurultuları her yerden sarmıştı. Dev bulut dağları arasından yarımlar gelip gidiyordu. Mistik ve ürperti bir hava vardı. Kafe de calan müzik bir yerden hatırlıyordum. Daha öncede hissettiğim bu çarpı duy guda eşlik etmişti sanki bahar yağ ıllar ve yurmalı bir birine girdik le gök gürültüleri daha da coştı ve yağmur boşadı. Ürperti yı yıka yıptı götürdü. Çekik gözlüler bilmi yordu bu duyguyu. Bu da'nın Dharma gövdesini bilmedikleri gibi.

Gidiş...

Ale acele çıkılan bir yurdu dı. Bu sefer ne bekliyor beni dünya nın öbür ucunda. Siz yorsunuz bir parça. Ama ben gidenken bu yazıyı yazmamıştım ki. Merak sarıyor yine çocuğu ve Aldous burada bizi uçur amak için bekliyor. O fer nusa ne bırakıyorlar Aldous? Yeni bir şey mi? Her macera bir hayat mı?

Tuğbek Ölek artık deneyimli bir seyyahdır ve evinin değerini anlamıştır

Her ne kadar biz onların topraklarına uzak da desek, aslında daha benzer birer insanımlar. Benim batını uçuncu şahıslara bittiği berzer kaderleri paylaşmaktan. Gerçek Taipei pek çok şehirden daha sansı. Üç beş sene önce keşfetti. Berli Parisi kazandı.

Çekik gözlülerin bu cesur dünyasında nekeşiyi davranır yabancı cılara. Bu bastırsız mutlu eder. Ama ille ki bir ağzından kaçırır gerçeği, "Taiwan'ın muhtemelsin e bette iy davranacaklar". Yoo. Bu kadar zaman olmaya gerek yok. Çekik gözlülerin insanırcı. Uke er ne gelen pek çok yabancı nın akli kır. Çekik gözü bir quzele bir ilkte olmak olsa da onları bunu görmezden gelir. Batıların akıl başka bir şeye çalışmaz zaten. Ve batılı boyun bu yolla sadece kendisini aşadığı nı bilemez.

Çekik Gözlüler ne Yer?

Çin mutfağı denen fenomen bütün dünyayı sarmışsa da bu eziyetin bu skencenin nasıl olu ta zevke çevrildiğini asla öğrenemedim. Bir Çin yemeğinin yenken yediğiniz ne olduğunu asla emini o amazsınız. Bu insan ar pıhtılaşmış domuz kanını yemek

diye yebiyorlar. Üstelik peynir denen şey daha önce duymamışlar bile. Kanlıtıda yedikleri şey en normal bir insanı yese her halde birkaç gün hastaneden çıkamaz.

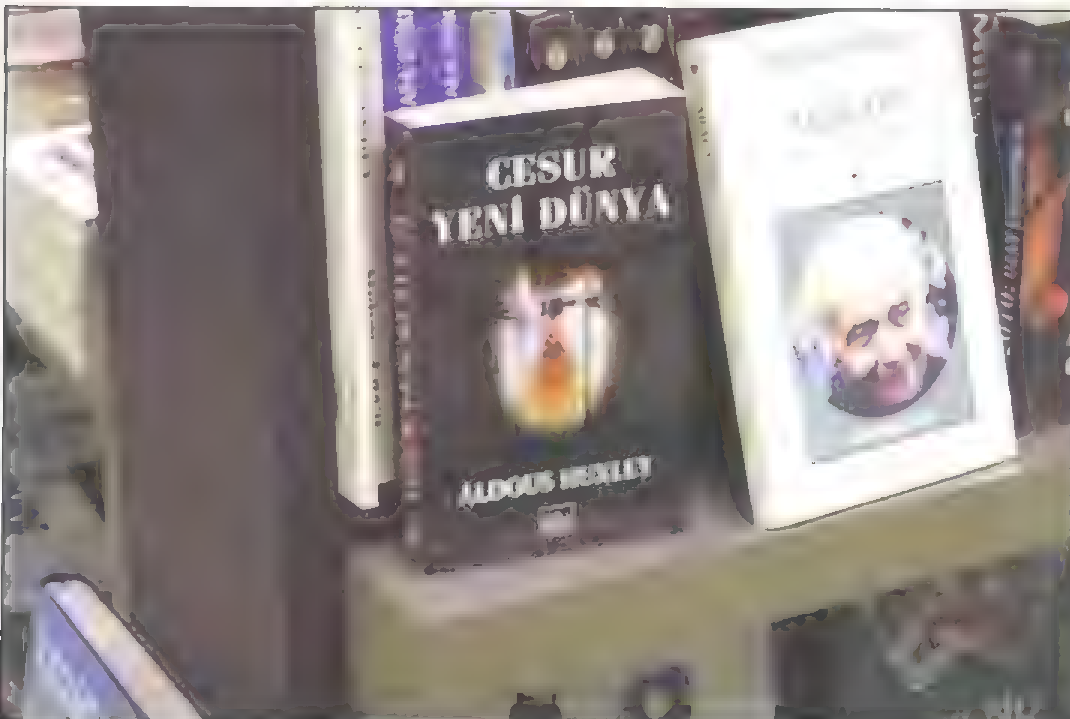
Yemeğe bu kadar düşkün olmaları rağmen hemen hiç birinde kim sorunu olmamasını ayamamıştı başta. Her yer incedik insanlarla doluyken fazla kılolar ona daha bir ağır geliyordu. Üstelik ona anlatıldığı gibi kısa boy luda değillerdi. Kendini, şehirdeki en kısa ve en şıkso kadın oluğ unu düşünerek, uzdu bir süre. Ama zamanla za'ıfladığını farketti. Buranın yemekleri gerçekten za'ıflatıyordu insanı. Kendi ne güveni geldi ve daha iyi hissetmeye başladı.

Gecen uzun yıllardan sonra ilk dorduğunda onu çok farklı buldum. Yabancı asması bir başka insan olmuştı. Sürekli nesel ve canlıydı. Biz arkadaşlarımız her gün birlikte olduğu çeşit çeşit kızlardan bahsedip durdu. Hepimiz kıskanmıştık onu. O ger donduktan sonra bir iki hafta oraya yerleşmeyi planlayıp durduk kafamızda. Sonra hem o küçük ziyaret nemi de esk dostumuz zamanla unutulup gitti. Birkaç yıl

sonra onu tekrar gördüğümde olum döşeyindeydi. Ne halte g ebulındeydi ne de benliğini. Kendini zorlayarak bana kokudan bahsetti. Sanırım bahsettiği p sen yemeğin kokusu gibi bir şeydi. Her yerin sarıldığını onu ufak ufak anlatıyordu. Nefes alamıyordum dedi son o arak. Nefes alamıyorum. Nefes alamıyorum. Sesi eriyip gitti. Hiç ses kama dıgı nı. Bunun bugüne dek yaşadığım en büyük sessizlik olduğunu duyurdum. Sonsuza dek sürecek gibiydi. Sonra tek bir kelime bozdu. Bu sessizliği kimin konuştuğu bu na kim cesaret almıştı hatırlamıyorum. İlk defa bu kelimenin gerçek anlamını kavıyordum sanırım.

Ne yapar Bu çekik Gözlüler?

İlk gün henüz otelde varmıştım. İlk gün henüz otelde varmıştım. Timi aradım. Ya im saat sonra cte nı lot bysinde sevimli çekik gözlü bir kızla beni bekliyordu. Zartık arkadaşıyla tanıştırdıktan sonra birlikte bir parka gittik. Aslında burası eski bir devlet adamının anısına yapılmış anıtın bahçesi ydi. Parkın dört bir yanına dağı mış insan ar gruplar halinde dans ediyordu. Sokakta dans etmek olağan bir şey di demek ki. Ope



CHRIS ROBERTS vs Uzay Simülasyonu severler.

Davacı: Uzay Simülasyonu Severler

Davalı: StarLancer-Chris Roberts

İddianame: Davacı taraf, davalının, son yıllarda gelişen teknolojiyi görmezlikten gelerek, ürettiği uzay simülasyonunda uzay gemilerinin büyüklüklerinin orantısını kuramamış olduğunu iddia etmektedir. Davacı taraf, içinde seksenden fazla avcı uçağı barındıran bir ana geminin üzerinde uçarken, avcı uçağının kanat genişliği ile ana geminin eninin birbirine çok yakın görünmesinden dolayı büyük bir heyecan aldığı oyunda beklediği atmosferi bulamamış ve yapımcı Chris Roberts'dan davacı olmuştur. İçine değil seksen, beş tane bile avcı gemisinin sığacağı şüpheli görünen ana gemilerin günümüz oyun teknolojisinde Free Space, Tachyon gibi benzer oyunlara oranla çok küçük kalması nedeniyle davacı, davalı Chris Roberts'e unutamayacağı bir dersle birlikte ağzının payının verilmesini talep etmektedir.

Dava: Dava hakimi dosyayı incelemiş ve davacı tarafa söz hakkı vermiştir.

Davacı: "Hakim bey Haya! krallıklar okyanus, ben ise bir balıktım. Bu oyun dünyası beni yedi bitirdi. Firmalar, çok güzel oyun kutuları ve afişler çıkıyor. Büyük boyuyorlar ama sonra oyunu oynadıkça dinamaya geçince beklediğimiz bulamıyoruz. On yıldır oyun oynamı durmaksızın, nice nurlar, nice vızeler, traktörler, cırdım oyun bilgisayar. Herkese arıyıştım ben mi daha yavaş bulmak için. O hayalimdeki oyunla karşılaşmak için işte şimdi patladık ya!lardır biriken gerilen fay hattı kağıdımın. Chris Roberts dedik sorgusuz sualsiz aldık, yukıdedik Star Lancer'i. Ama o ne? İçinde 20 den fazla avcı gemisi bulunduğu söylenen ana geminin toplam 10 tane hangarı var. Zaten içindeki personeli tutamazlar. Zaten deminin hacminden fazla yer kaplayacakken nasıl oluyor da oluyor hakim bey? Bunu bilmek istiyorum." dedi.

Dava Hakimii davalıya söz vermiş ve kendisinin savunmasını

tem ştir

Davalı: "Enem onom kem kum hakim bey. Simd biz bayağı bir oyun yaptık. Çok da sürükleyici bovdolu falan. Ayrıca atmosferi canlı tutabilmiş için çok kaliteli savaş bölümleri de ekedik. Yani bakıyorsanuz 50 gemi birden bir sektörde savaşa tutuşmuş. Simd bölce önce hesapladık ki, bu oyun 256 MB ramdan aşağısında çalışmıcaık, üstelik CPU olarak da yeni 1000 Mhz'lık Pentium'ardan isteyecekt. O yüzden düşünce taşındık, oyunun tadı kaçmadan oynatabilsin diye, ana gemilerin boyutunu bir hayli küçüttük. Enühuence.. y açıkadım dı mı?" dedi.

Hakim: "Sust Saygılı konuş. Kızım bu son söylediklerim Ya.."

Dava hakimii durum değerlendirmesi yapmış ve dava hakkında karar vermiştir.

Karar: Davalının savunmasında bulunmuş ve hak vermiştir ancak, davalının gelişen teknoloji ile birlikte istediğini mümkün olabileceği anlaşılmış, hatta bu tür oyunların şu anda mevcut bulunduğu görülmüştür. Mahkeme, bir sanatçı olan yaratım ekibinin kendi eserlerini didikleri gibi dizayn etme hakkına da saygı duymaktadır. Fakat, oyun severler tarafından dikkatle takip edilen ve sevilen isimler olarak Chris Roberts ve ekibinin daha dikkatli davranması gerekli görülmüş ve Chris Roberts'le ekibine, Star Lancer'de büyük ve orantılı gemiler kullanmadıkları için Star Lancer 2'yi çıkartana kadar her gün iki saat tek ayak üzerinde durarak Tomb Raider oynama cezası verilmiştir.



George Lucas vs Oyun dergisi Editörleri

Davaci: Lucas Arts adina George Lucas (corc lukas)

Davalı: Dünya oyun dergileri adına Level editörleri

İddianame: Davacı Corc Lukas, firmasının büyük yatırımlar yaparak hazırladığı strateji oyunlarının, dünya oyun dergileri editörleri mafyası tarafından çökertilerek, firmasının zarara uğratılmaya çalışıldığını iddia etmektedir. Davacının 1998 yılında çıkardığı Star Wars: Rebellion isimli strateji oyunu, o dönem için yeni sayılabilecek 3 boyutlu Real Time taktik savaşı gibi özelliklere sahip olduğu halde oyun editörleri mafyası tarafından yönlendirilen oyun dergilerinde çıkan olumsuz eleştiriler nedeni ile büyük zarara uğramıştır. Davacının ikinci strateji oyunu olan Force Commander da ilk oyunla aynı akıbeti yaşamış ve oyun dünyasının utanç listesinde sıralamaya girmiştir. Davacı, davalılardan hatalarını düzeltmelerini ve tazminat olarak davacı hakkında dergilerinde methiyeler yazmasını talep etmektedir.

Dava Hakimi davacıya söz hakkı verir.

Natıyo etrafında doluyor. Bir tıy odası bile üç boyutlu animasyonla canlandırılmış. Yapıdır mı dedim orce böyles? Yok! Ama beş yıla ere beğendirmek mümkün mü? dedi.

Davaların yakını davaya başlatmak istediği için davaya beş dakika ara verildi. Davanın yakınıları sen bizi m dergilerimiz katı putturacaksın be utan naz adamları diye bağrdılar.

Dava nakim, duruşmay yerinden basatt ve davalara söz hakkı verdi

Davali: Sayın Hakim bey, efendim, bu adam var ya bu adam ne yapsam sahyar nasil olu sa mant d i le onune ne ko sa nemen imzalay p piyasaya suren bir adam O yapt i g uze filmlere bu oyun ar n i c yakismiyor. Sanik , aman bir an once yapa m d i kurtulaim artik gibi yap imis oyun ar bun ar i ste k oyutulan piyasaya surmeden once bir de guzel videolar afisler fa an flar gonderiyo biz de aman bak in ne guzel o mus d i y p okuyucaya fa n i yoruz sonra oyun bir c k yor, pufi kend s rez i oluyor, yetm i yor, biz de rez i ediyor " dedi

Davacı: "Rezi sizsiniz " dedi

Hakim: Sus Atar m d şar ,"
ded

Davacı: "Biktim be biktım
Atarsan at Nedir benim günahım
Esr miyim olan ben size?
Yapıyorum iste Ben böyle oyun
yapıyorum var mı diyeceğiniz
dedi"

Hakim: "Sus diyorum. Muna-
fizlar atın bu saklabanı dışarı."

Davacı: BİTMED BJRADA
BİTMEDİ BU İYİ GÖRECEKSİNİZ
SİZ YAZAR BOZUNTULARI SİZ
DAHA KISA PANTOLONLA DOLA
SRKEN BEN 9 CİLTİK ROMAN
YAZIYORDUM GÖRECEKSİNİZ
SİZ dedi

Davalı: "Naniye dedelerim burnuna götürd".

Hakim: Münafız şunlar da at dışarı hemen. Gözüm görmesin bu soytarılar...” dedi

Dava nak m , oturumu kapatt
ve davayı bir sonraki strateji oyl
nunun çık s tarihine erteled

[illegible]

Hakim: 'Kısa kes sadede gel
hac daha bir sürü dava var sırt-



64 Kızım yazma bunı ' ded

Davacı: "Efendim, değerli na kım b... nsaatsızlar yllarca söyle niş durdular. Strateji oyunların da nın yok. Hikaye yok, atmosfer yok. FRP'lerdeki gibi çeşitli karakterler yok dediler. Ben de bunların Rabbe'ion diye bir oyun yaptım. Fimdeki karakterlerin üzerine kurmuş bir stratejiydi. Yok efendim grafikleri güzel di... s yok efendim sesleri yıldı

mış dediler. Bu sefer grafikleri güzel olan Force Commander oyununu yaptım. Onu da beğendiremedim. Yok efendim, kontrolü kolay değilmiş, yok efendim grafikleri yeterince iyi değilmiş. Ekranın yarı kontrol paneliymiş. Bundan yısı bulsunur da olup başarna koysunlar! Bütün unteler geçişben deşisken ere bağıl. Tecrübe ve rank kazanab yorlar. Olaylar bir se-



POSTA KUTUSU



Merhaba Okur! Nasılsın Okur! Sen de Sağol! Evet, bu ay da mektuplara ben cevap veriyorum, yani Mad Dog. Bazılarınız hala Cem ve beni karıştırıyor, bunların eski okurlar olmadığı belli. Ben ilk sayısından beri Level'dayım, yani Cem etrafta değilke buralardaydım. Aslında bilenler k... biliyor, eh, sadık okurlar kendi... belli ediyor zaten. Neyse, gele... mektuplarınıza...

Sevgili Cem,

Ben ve kardeşim derginizin en eski okuyucularıdınız. Günümüzde her ne kadar pek çok kimse tarafından ciddiye alınmasa da oyun dünyası benim ve kardeşim için munteseim bir yer. Oyun oynamanın ciddi bir şoförlüğü, bir ben sizin sayenizde kavradım. Gerçek hayatta isteyip de ulaşamadığım (uzak galaksilerde devrilecek, özel tımmile dışı, uzayda sızlamak, Apache helikopter kullanmak vs.) hep oyunlar sayesinde bir nebze olsun yaşayabildiğim şeyler. Ben bir q sayar oyunlarının insanları öldürdüğüne inanmıyorum, doğru kullanıldığında şiddetten uzak aslında eğlenceli olduğunu inanıyorum. Şiddet duygusu insanın içinde bulunan diğer duygular gibi aynı bir sekide bir yere boşaltmak lazım. Ve böyle bunun en iyi yolu bilgisayar oyunları. Ben Soldier of Fortune da şarjörüm bitene kadar düşmana ates ediyorum ve aç kışkırtıyorum çok rahatlıyorum ama gerçek hayatta bunu yapmak aklımdan bile geçmez.

Ben aslında size bir şey danışmak istiyorum. Kardeşimle benim kafamda çok çok orijinal oyun fikirleri var. Bunların çoğu beniz denememiş şeyler. Bizlerde bilgisayar oyunları yapmak istiyoruz. Kardeşim çok güzel resim yapıyor. Acaba piyasadakı gibi oyunlar yapabilmek için ne öğrenmeliyiz? Yani hangi programları kullanmamızı bilmiyoruz? Bu işin çok uzun zaman alacağını biliyoruz ama biz bu işe çok sıkı bir şekilde girmeyi düşünüyoruz. Ayrıca bir sorum daha var. Az önce belirttiğim gibi benim oyun senaryolarım var. Çok sıkı bir simülasyoncuysumdur. Daha önce Janes firmasına e-mail gönderdim ama cevap gelmedi. Bu senaryoları paylaşabileceğim Türkiye'de bir firma veya grup var mı acaba? Cevabınızı sabırsızlıkla bekliyorum. Şiz ve arkadaşlarınızla iyi çalışmalar.

Turgut Pişkin

Sevgili Pişkin Biraderim,

Her ne kadar her iki bir hali senin bazı insanları oyunlar kurmuşsa da sen ve benim öyle olmadığımızı biliyoruz. Çünkü C halde soyut onları bırak

"önemli" sandıkları aptalca şeyler e boğuşup dursunlar, biz de işimize bakalım. Biz oyuncular uzak diyarlarda onların haberdar bile olmadıklarını yaşıyor, daylaşıyoruz. Onlar küçük kovuklarında saklanıyorlar, biz ise zamani ve mekandan kaçınarak uzak diyarlarında daşabıyoruz. Büyük kovuklarında duruyorlar, oyun oynadığını ve ne kadar yaşasana da "çocuk" kalabildiğini için onlara hesap vermek zorunda değiliz.

Geçim "oyun yapmıyordı" ve ağır sorunun cevabına, önceki büyük firmalar seninkiler gibi çok çok malatlar gönderdik. Bunlarla pek ilgilenmez, çünkü neşeyden önce kişileri değeri kurulaşlarla çalışır. Bu seni naya kırıklığına uğratmamak için oyunlara olan ilgini kırmama. Çünkü kapı zinde ser boyu vurur. Her ciddi olarak gitti me emniyetiyorsan, büyük firmaların karşısına resmi bir kimlikle şirket temsilcisi (vb) ve elinde hazır bir projeye çalışmalısın, sadece bir senaryo niçin yazamaz.

Oyun yapmak istiyorsun ve ne gerekli onu soruyorsun. Çok gerçekçi olmak gerek. Bir kişi tarafından yazılan oyunlar dönem çok geç de kaldı. Bu iş artık hem takım işi hem de ciddi yatırım istiyor. Burada milyonlarca dolardan bahsediyoruz. Oyunu yapmak, reklam basım paketleme, dağıtım vs derken seriyi de da anıp budak anıyor. Bilgisayar oyunu yapabilmek için programcılık, net work, sanat tasarımı gibi fark konular tamamen "hazmetmiş" olman gerekli, ya da bunların her birinden yananayan takım arkadaşlar bulmalısın. Könyu ille daha fazla bilg

edilmek için. İnternet ve kitapları bir dene, ama şunu bili ki bu uzun ve zor bir yoldur. Umarım basarılı olursun.

**Sevgili Cem ve
tüm Level
Çalışanları,**

Bu size 2. mailim fakat ilk ulaştı mı bilemiyorum. Bu büyük derçiyi bize kezar dirdiğiniz için teşekkürler. Sinan Abi'nin gitmesi ne üzüldük. Ama deve ne zaman kalkmış şizgin kırıyor. Cem Abi sana birkaç sorum olacak.

1. Decay gibi Ge-force'i destekleyen ya da sadece bu kartla çalışan oyunların isimlerini ve çıkış haberlerini söyleyebilir misin?

2. Frp'ye tutun başlamak istiyorum fakat, add'de gibi bu tür ilgili kuralları eve atamam. (örneğin vs.) bilmiyorum. Bunun için bu tür oyunların (bilgisayardaki) her nasıl oynandığı ve kuralları ile ilgili bilgileri verelim mi sizce?

3. Duke Nukem Forever'in çıkış tarihi belli mi? Dört gözle bekliyorum.

4. Acaba burcun ne? Benim "Kova". Lütfen bu mailime cevap yazın. Yazmazsanız azarlıyorum hal! Ama her ay LEVEL almaya devam mam bırakmam!

Tüm level çalışanlarına ve arkadaşlarımda Sinan Abi'ye selamlar.

Atakan Özgür ResiDent

Sevgili Özgür Biraderim,

Önceki okuyuruna selamlar. Sinan Abi'ne geçmiş olsun demek. Vakanda aklımda bir fikir ve yeni dönem için bir fikir. İlk işimiz Buğazi'de dayanmaya gitmek. (Çünkü ardından da Cem Abi'ni meşec odunları a güzelce dövüldü. Malum bu kullama olacak ve bizler ne kullamada siddet kullanıyor, sev bir toplumuz. Cem'in kemikleri kırınca da ne ay 50 sayfa yazı sen yazarsın artık. (Madem Cem) (Çaktırmadan bu aykırıteşaj da vermiş olduk). Neyse, geçelim sorulara.

1. Şu an için piyasadaki Ge-Force'leri mi diye tuttu an pek fazla oyun yok. Sordukları Fortune ve Tachyon gibi bazı oyunlar Ge-Force'un Ge-Force'iden fazla anıyıyorlar. (Bence şart değil). Zaman içinde bu tür oyunlar çok fazla siz haberler edileceğiz tabii ki.

2. Bilgisayarda FRP türü oyunları oynamak için pek fazla kuralı bimen gerekmiyor, çünkü kuralları bilgisayar "biliyor" ve "uyguluyor". Sana da oyunun zevk karmak kalıyor. Kuralları bilmek daha ziyade masdusta FRP'ye narken önemli, o yüzden kuralları fazla düşünme ve henüz bir bilgisayarda FRP dünyasına da.

3. Valla Duke döncecek ama ne zaman? O konuda yapıcı firma da pek bir şey demiyor, idamir oyunu bitiremediği. Ama biraz daha geç kırırsen mi-

let herhalde yice bakacak, kaç sene oldu yanıt.

4. Smd sen Cem Abi'nin burcunu sormuşsun ama ben Cem değim. (Bilemem. Benim burcuma göre ben tam bir akre him. (Bilenim anatabldım mı?)

**Sevgili Cem ve
bütün Level çalışanları,**

Siz gerçekten de kutuyorum. Çünkü böyle bir derç için çok çalışıyorsunuz. Okuyucuların için her türlü çalışmaya giriyor ve basarılı oluyorsunuz. Bu da tabii ki kaitez arttıp mukemmel yaklaşmanız sağlıyor. Bunları benim yetle söylüyorum. Çünkü bir derçiyi en az 3 kez tamamen okumak demek onu gerçekten de benimsemek demektir.

Bu size 1. mailim. Dana çok şey söylemek isterdim ama aklıma fazla şey gelmiyor. Neyse Cem Abi sana birkaç soru sorabilir miyim?

Acaba "Vampire The Masquerade Redemption" ne zaman çıkıyor? Orijinala mak istiyorum. Acaba Türkiye'ye getiren dağıtıcı var mı?

2. Creative Ge-force 256 ekran kartım var. Acaba sadece bu kartı destekleyen oyunları (Decay gibi) mı veya ne zaman çıkacak? İsimlerini söyleyebilir misin?

3. Level'in durumunu iyi görüyor musun? (Bence super bir derç)

Hep nize selamlar, Sinan Abi'ye de acil teskere er diliyo lüm.

Mailine ve mail adresine sm'n yazmayan okur

**Selam Sana
Ey Adsız Kahraman!**

Övğüne teşekkürler, Cem Abi'nin ortamda yok. (Ben de fırsattan istifade ekip hepsini üstüne alımdım, AH AH AH AH. (Tipik zater kazanmış kötü adam quuşu efekti). Neyse, madem az miktarda sorun var, o zaman sana az miktarda cevap vereyim, nanims benim sını okurum.

1. Sorduğun oyunun





tam çıkış tarihi belli değil, ama bayağı zamandır üzerinde çalışıyorlar, nermalde bu yaz sezonunda çıkar, tabii bu benim tahminim. Ülkemizde dağıtımcı's var mı, iste onu bilemiyorum, varsa bile getirmeyebilir. Neyse bazı firmalar dağıtımcı'ı alıyor ama bir halt getirmiyorlar, eh ne diyeyim? Allan'larından bulsunlar...

2. Sen de GeForce var ama, onun kısısı bile çıktı. Artık tüm oyunlar doğrudan GeForce 2'si teyecek, olmazsa imkan yok çalışmayacaklar. Nahahahahaaaaa, şaka lan şaka, hemen panik yapmayın. O tür oyunlar çıkınca incelemelerde bildireceğiz tabii ki.

3. Şimdi bu soruya ne cevap versem boş sonuçta ben bu derginin bir emanıyım ve tabii ki en super dergi' bizz, yani bana göre bu böyle. Eeee, ne demisier, 'kargaya yavrusu şahin' gibi görünürmü? değil mi? Sonuçta önemli olan siz okurların ne düşündüğü, bunu da zaten dergiyi alarak ve mektup yazarak bize belli ediyorsunuz.

Merhaba,

Bu dergiyi 8 aydır takip ediyorum ve artık bağımlısı olmuştum. Özellikle Cem Abinin son editör'den yazısı çok güzel

olmuş. Ben sorularima geçiyordum.

1. Arkadaşımdan bir Starcraft CD'si aldım, yükledim ama oyunun simgesine tıkladığımda bir hata veriyor ve çalışmıyor. Acaba neden?

2. Diablo 2 ne zaman çıkacak?

3. Sistemim P2 350, 64 MB Ram, 6.4 GB harddisk. 8MB ekran kartı. Sence upgrade etmeli miyim?

Son olarak kadınlar hakkında sonuna kadar haklısın.

Maddog'tan posta kutusunu al. Hiç beceremiyor. Byeee

volkan Akar

Merhaba Akar Kişi!

Çaktırmadan Cem Abine yağ çekmişsin, ama görmezden geliyorum, temelde fena bir adama benzemiyorsun çünkü. Tek eksiğin dergiyi sadece 8 (sekiz) aydır alıyor olman, daha önce akın neredeydi be yavrum? Neyse, gelelim sorularına.

1. Çünkü elindeki oyun korsan kopya değil mi? Eee, eee, iste sana "ucuz" oyun, tabii oynayabilirsen. Neyin yanlış olduğunu ben de bilemiyorum, bir mektuptan hangisinin neden çalışmadığını anlayabiliyordum yazırlık bırakıp falcılık işine girerdim, kusura bakma.

2. Sen bu satırları okurken Diablo 2'nin piyasada olma ihtimal yüzde 99, çünkü yaklaşık 2 hafta kadar önce oyun bitti ve fabrikada CD üzerine basılmaya başlandı.

3. Önce ilke bir 64 RAM daha al, ve ardından da GeForce 1 ya da 2 ekran kartı al. Daha sonra da daha yüksek kapasiteli bir sabit disk edinmek isteyebilirsin, ama bu öncelikli değil.

4. Demek Cem Abin kadınlara hakkında haklı, öyle mi? Ve ben mektup şını beceremiyordum? Şu kadarını söyleyeyim. Cem Abin şu saat itibarıyla kısa shorts giymiş, hatunların peşinde değil bir karışık şanda ağızdan sayılar akarak koşturmaka meşgul. (fitranın boyası, husumetin boyası, çekememezliğin boyası görülmüyor. Haliyle okur mektupları da devamlı bana kalıyor. (Sana mı kalıyor? Puhahaha, elimden zor alıyorsun be adam Cem). (Eh, insanogluna ylık ya ramaz zaten Mad). Bilmem bu cevap sana yeterli geldi mi? (Ayrıca fotomandan çin Lara Croft rolü yapacak kaza nermalde kara çarşaf giydiremezdi. Herkes kendini qibi sanma Madım Cem). (Yavrum ortamında kimin sebkali olduğu maıum açtırma şimdiki kutuyul Mad). Uzun lafı kıması, Cem'i bırak, hayatın bildiğinin gibi yaşamaya bak. Yoksa Cem Abinin latına uyarısan hayatının sonuna dek tek tabanca do asırsın.

Merhaba Cem,

Ben bir Level dergisi fanatığıyım. Elimde tüm dergilerinizin olmasına rağmen, son iki aydır derginizi almam babam tarafından yasaklandı, (üniversiteye hazırladığım için). Şimdi size bir soru soracağım ben her ne kadar üniversiteye hazırlansam da günümün yarısını Jagged

Alliance 2 başında geçiriyorum ama, oyunda 360- günde geldim halde, oyun bitmedi bütün şehirler, madenler, sam siteler falan hepsi elimde. Hala Didre-anan'ın adamları geliyor. Bu oyun nasıl biter artık sıkılmaya başladım. Soruyu dergide bu oyunu sen yazdığın için sana soruyorum,

yukarıda da söylediğim gibi derginizi almam yasak. Cevabı mailsersen sevinirim, (gerçi dergide yayınlanacak bir soru da değil ya!) Bu arada hala korsan piyasaya karşı olduğunuzu sanıyorum. Bizler bütün bilgisayar kullanıcıları bunlara karşı olsa da hem pahalı oluşu hem de zor bulunuşu nedeniyle istemesek de korsanları tercih ediyoruz. Ben Bursa'da oturduğum halde bu Türkiye'nin saygın şehrinde bile bir supermarketten başka orijinal oyun satan yer yok, o da sadece Electronic Arts ve Easports oyunları (gerçi ikisi aynı firma ama) satıyor. Derdimle bir çare olman dileğiyle. Ayrıca şimdiden teşekkürler, hoşça kal...

Ziya Günce-Dino-Heptürk

Sevgili Dino,

Öncelikle şunu belirtirim ki baban çok büyük bir hata yapıyor, çünkü Level okumak zihni açar ve haliyle sınavdaki şansını artırır. Biz bunu bilimsel olarak da ispat ettik yani, bu dünyanın her yerinde böyledir, hiç değişmez. Bak mesela eski okur ve yazarlarımızdan Batı tıbbi, Gökhan da elektroniği kazandı, işte basit iki örnek. Umarım baban yakında yaptığı hatayı anlar ve izlediği bu yanlış yoldan geri döner. Genç bir insan bu kadar da sıkılmaz ki canımı iyi barı, sınavı etkilemesin diye oldu olacak yemeği içmeyi de yasaklayın artık çocuk

lara, öyle ya, yemekle geçen zamanda daha kaç tane soru çözülür, yalan mı? Fesuphanalialah yaaa...

Neyse, gelelim sorunlarına, maalesef oyun konusunda pek fazla çaren yok, Sana iki olası seçenek sunacağım, öncelikle İnternet üzerinden doğrudan yurtdışından oyun sipariş edebilirsiniz. Ancak hem biraz masraflı olur, hem de kredi kartı felan lazım. Diğer seçenek ise İstanbul içindeki firmaları aramak ve istediğin oyunları kargoya gönderip gönderemeyeceklerini sormak, bu biraz daha akla yakın gibi geliyor. Bağlantı kurmak için dergilerdeki ilanlardan faydalanmayı deneyebilirsiniz, bol şans.

Jagged olayına gelince, her yeri ele geçirmen bir şey ifade etmez, çünkü esasen başkenti basıp kraliçeyi haklaman gerekiyor. Kraliçeyi sarayını alındaki gizli bir mahzende bulacaksın, ancak ortalama mahşer gibi düşman kayanıyor, o yüzden iki tam takımına olaya girmeni tavsiye ederim.

Cem Abi merhaba,

Beni Yiğit D., hani şu Mad-dog'un, yani senin hakkında ağır suçlamalar yaptığın kişi. Bu mailin konusu zaten 5 aya yakın süredir yapımda

olan ve aslında hiçbir değişikliğe uğramayan (arka plan hariç) web siteniz ve gordum ki siteniz, "Yeniden yakında karşınızdayız," mesajıyla onumde duruyor. Keşke Sinan Abi askere gitmeseydi, belki böyle olmazdı ve eminim ki zaten hiçbir zengin içerde sahip olmayan web siteniz yine ufak bir yenilikle karşımıza çıkacak ve bizleri hayal kırıklığına uğratacak. Ha bu arada korsan kopyalarla İnternet'te oyun oynanmaz demiştin. Böyle o zaman ben nasıl

bu kopyalarla İnternet'te oyun oynuyorum? Evet, yanlış duymadın, oynayabiliyorum ve kopya oyunların arkasında durmaya devam ediyorum. Ha bu arada bu mailime CEVAP VERİİİİİİ YOKSA SENİN İÇİN İYİ OLMAZI Sorunlanma da cevap ver de

görelim. Sakin ola ki "Web sitemiz çok genişti de sen görememişsin," gibi laflar saymaya kalkma.

Yiğit Doğan

Sana da "Merhaba" Yiğit!

Öncelikle Cem Abini hala ısrarla benimle aynı kişi sanman, aslında derginin hiç de eski bir okuru felan olmadığını gosteniyor. Ayrıca Sinan Abinin ardından ağıt yakmayı da kes, samimiyetin yeterince şüpheli. Mektubunda kullandığı üslup gerçekten de hiç hoşuma gitmedi, her şeyden önce hiç tanımadığın kişileri bu şekilde tehdit etmek pek akıllıca değil. Ayrıca ataları-mız ne demis?

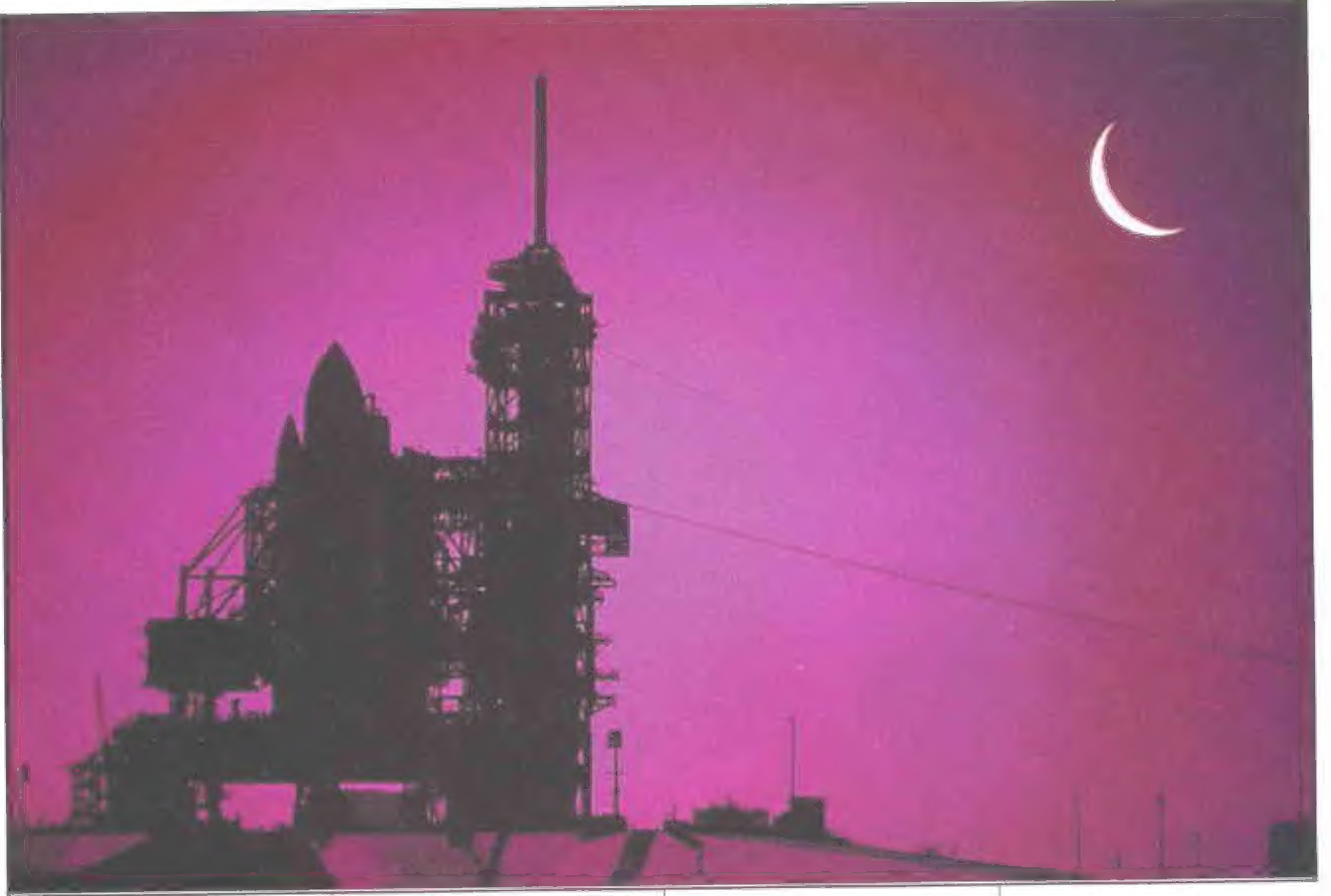
"Ateş olan cürmün kadar yer yakarsın!" Ne hoş bir söz değil mi? Yanlış anlama, savurduğun tehdidi ciddiye almadığımdan falan değil, ama ağzını tehdit savurmaya alıştım pek faydalı değildir. Bir gün gerçekten sınırlı bir adamın "essek saatine" denk gelirsin, canını fena yakar, bu yüzden konuşmadan önce iki kere düşünmeyi kendine düstur edersen iyi olur. Ayrıca, milyonda da bir olsa senin gibi sataşacak adam arayan sorunlu insanları değerli okurlarımız arasında görmek bizleri çok uzdu doğrusu, belki vakit geç olmadan profesyonel tıbbi yardım arasan fena olmaz. Umarım en kısa zamanda iyileşirsin ve iyileştiğinde de seni yeniden aramızda görmekten çok mesut olacağımızı bilmeni isterim.

(Ben de bir şeyler yazım dedim Mad'in cevabından sonra, Yiğitçim, yavrucuum, web si-

tesinin 5 aydır yapım aşamasında olması bizi de üzen bir konu ama açıkçası defalarca biten ve tamam artık açalım deddiğimiz siteyi her seferinde başka bir bahara ertelememizin sebebi, hep "daha iyisini yapabiliriz" diyerek elimizde olanı içimize sindirememizden kaynaklanıyor.

Hem senin de söylediğin gibi beş aydır o sitede bir değişiklik yoksa bu işte biraz da Sinan Abinin suçu vardır belki? Beş ay önce Sinan buradaydı çünkü? Hem senin hem de diğer okurlarımızın şunu açıkça anlamasını istiyorum ki, Sinan veya başkasının olup olması farketmez, Level'da hep bir takım çalışması vardır ve kararlar, yapılacak işler, aklına gelebilecek her şey uzun toplantılar sonucunda oluşur. Sinan'dan önce Gökhan ve Mad-dog vardı, onlar görevi Sinan'a bıraktılar ama bir şey değişmedi, çünkü yine aynı ekip çalışıyordu, Sinan'ın askere gitmesi de bir şey değıştirmede, çünkü yine aynı ekiple çalışıyoruz, Sinan askerden geldikten sonra ben de yurt dışına gideceğim ama tahminimce yine bir şey değışmeyecek, çünkü yine aynı ekip olacak burada. Level, müdürleri, tüm editörleri, redaktörü Sevdâ, grafikeri Didem, pazarlamacıları, reklamcılar, sekreterleri, dağıtımcıları, hatta mutlak görevlimiz Müzeyyen Hanım ile bir ekiptir. Müzeyyen hanım, temizlik ve yemek işlerini aksatsa hepimiz sürünürüz burada, dağıtımcılar işlerini sallasanız dergiyi aylarca göremezsiniz, reklamcılar işlerini boşverse derginin fiyatı on milyon olur. Umarım anlayabiliyorsunuzdur. Bir dergi çıkarmak sadece yazı yazmak demek değildir. Bu yüzden şu kişi olsaydı şöyle olmazdı, şu kişiyi daha çok, şu kişiyi daha az seviyoruz mantığını terkedin artık. Ayrıca derginin sayfalarında size aktarmaya çalıştığımız takım çalışması ruhu, bizim bilgisayarı oyunları ya da uzay gemileri yapamamamızın en büyük nedenidir. Medeni ülkelerde insanlar, birlikte kuvvet doğacağını anlamışken sıkı hala tek başınıza dünyaya meydan okuyabileceğinizi sanıyorsunuz ve hep birbirinizin





önüne geçmeye çalışıyorsunuz. Biz en azından Level'i okuyan genç insanların bu yanlış mantıktan sıyrılıp, grup çalışmasının önemini anlayacağını umarken, maalesef takım ruhunun yüz karası arkadaşlar ile karşılaşyoruz ve üzülmüyoruz. Lütfen unutmayın, bir uzay gemisini tek başına yapmazsınız. Akılların artık -Cem! (Bırakalım uzay gemisini, bu adamlar tuvaletin deliğini bulduramaz bel-Mad)

Selam,

Derginizi ilk sayılarından beri takip etmekteyim. Kısa kesip sorularına başlıyorum:

1. Ultima Online:Renaissance nasıl bir oyun? Yani ben bir veya iki on-line rpg alacağım da
2. Asheron's Call nasıl, iyi mi?
3. Bir de siz Counter Strike hakkında sadece sanane'ye yüklenmişsiniz. Anet server'larına da baksanız daha iyi olur derim
4. CS'de kendine güveneri varsa Anet'e gelsin.
5. Bir hicam da Omikron'un tam çözümü lütfen.

Gökhan

Selam Gökhan,

Madem az ve öz konuşan ender okurlardansın, o zaman ben de geyik kızartmayıp doğrudan sorularına geçeceğim. İşte geliyor:

1. Renaissance henüz elimize geçmedi bildiğim kadarıyla, ne var ki Ultima Online serisi pek o kadar başarılı sayılmaz. Herşeyden önce oyunlar genellikle ağızına kadar hata dolu ve doğru düzgün çalıştırmak pek mümkün olmuyor. Belki bunda işler biraz düzelmiştir, ama oyunu görmeyen bir şey diyemiyorum. (Ultima Online'ın hatalarının düzeltilmişinin tipteksinin aynı -Cem)

2. Asheron's Call dergide test edildiği kadarıyla gerçekten de başarılı bir oyun, bençe Online RPG istiyorsan ilk seçimin bu olmalı. Herşeyden önce Asheron dünyası ve seçenekleri çok geniş. grafikler oldukça iyi, üstelik oyun en korkunç ping oranında bile akıcı olarak oynanabiliyor, daha ne istenebilir ki? Ancak unutma, online oyunlar için kredi kartı gerekiyor, bir hatırlatayım dedim

3. Valla ben kimseye yüklenmedim, bençe ulkomizde bu işle-

rin oturması için daha çokook zaman geçmesi ve çaba gösterilmesi gerekli.

4. "Yapacak o denli çok iş var ki, ve o denli az zamanı" demişti Joker ilk Batman filminin bir sahnesinde, bilmem hatırlar mısın?

5. İsteğin gözden geçiriliyor, oyunu bitirip yazacak bir ena. Ohöm, yani yetenekli bir yazar bulunduğu anda derhal dergiyce tam çözümü koyacağız, ehe...

Size bu attığım ilk mail ve mailime başlarken hepinize selamlar demek istiyorum.

Oncelikle ben hem PC hem de PSX sahibiyim. Bu mailimde sizlere aklıma takılan bazı sorular soracağım. İşte sorular:

1. 32 MB Riva TNT2 adlı bir ekran kartına sahibim ve bu ekran kartını eski 4 MB'lık ekran kartından farkı yok. Lütfen bana yardımcı olun.

2. Metal Gear Solid çılgınlığına geç de olsa ben de takıldım ve oyunu oynarken bir yerde kaldım. Orası da tank hangarı, ben burada ne yapacağım? (Level 2 katını felem buldum şimdi kapıda bir şey mi var diye kara-

kara düşünüyorum.)

3. Ben orijinal oyun almayı çok isteyen ama bir türlü alamayan bir insanım, takdir alınca elim para geçti, Half Life'in orijinalini almaya karar verdim.

4. Fiyatı ne kadardır? Ayrıca ben Half Life'in orijinalini sizin Club'ınızdan alabilir miyim ve İnternet'ten oyun oynayabilir miyim?

5. Counter Strike'i İnternet'ten indirdim ama çalışmadı neden?

6. Need for speed 5'in arabalarını hangi siteden download edebilirim?

7. PSX'de Resident Evil Code Veronica var mı? Çıkacak mı, varsa ben bunu nereden bulabilirim? Çıkacaksa ne zaman çıkacak?

8. Ben sanırdım ki Avrupa'daki esyalar (her neyse) Türkiye'de daha pahalı olur ama gördüm ki Türkiye'deki orijinal oyunlar Avrupada'kinden daha ucuz neden?

9. Çok saçma ama nereden İnternet adresleri www ile başlıyor, mesela ttt veya zzz olabilir, bir açıklama yaparsanız sevinirim.

İşte sorularım...



Size yayın hayatınızda başarılar diliyorum, şimdilik bye diyorum.

Mert ErdoğanORDU

(Ha bi de tam emin değilim, mektupları sen yayınlıyorsun de mi cem Abi:P)

Nasılsın, iyi misin Erdoğan?

Hayır, mektupları Cem Abin yanıtlamıyor, nedenini öğrenmek istiyorsan bu sayfalardaki bir başka mektubu gözden geçir. Neyse, çok soru sormuşsun, hemen cevaplara geçelim.

1. Af buyur? Dur benim senin derdini anladım sanırım, yani sislemine 32 MB TNT taktın ama hâlâ Windows masaüstü 640*480 çözünürlük ve 256 renk görünüyor, değil mi? Yapman gereken kartla beraber verilen diskteki sürücülerini kullanarak yeni kartını sisteme tanıtmak. Ayrıca bu sürücülerini daha sonra DirectX 7.0 ile uyumlu olanlarıyla değiştirmen de gerekebilir, çünkü genellikle disklerdeki sürücüler eski versiyon oluyor.

Tüm sürücülerini doğru olarak kurduğunda ve kartı tanıttığında, kapasitesinin sandığın kadar düşük olmadığını göreceksin, ama tabii PSX ile kıyaslayınca tüm bunlar çok can sıkıcı oluyor, bunu kabul ediyorum.

2. MGS oynamadın, çünkü bizim PSX'ler başka yazarlarda, yani kusura bakmıyorsun, bu soruyu geçiyoruz (Ben oynıcam ama vakit bulamıyorum-Cem).

3. Half Life'in orijinalini burarlarda bulamazsın gibime geliyor, o yüzden de alamazsın gibime geliyor. Bulsam ben alırdım (internet ve kredi kartı-cem).

4. Hah, bak bu sorunun cevabı üsttekinin içinde gizli. Nasıl yani? Şöyle ki, CS aslında Half-Life için yapılmış bir "mod", yani bir nevi ek görev paketi. E, haliyle tek başına da çalışmıyor.

5. Tabii ki oyunu yapan firmanın sitesine bakacaksın, yani www.ea.com adresine bir gir,

orada araba olmasa bile olan yere link vardır.

6. O konuda bir bilgim yok doğrusu, ama bir zamanlar bir Veronica tanırdım. Hımmmm, bak şimdi sen. Ohe, neyse. (O da şort giliyordu ve sen de ağzından salyalar akıtarak peşinden mi koşuyordun Mad?-Cem) (Hayır güzelim, o hatun gerçek bir asalet sembolüydü ve şort gibi saçma yöntemlerle kendini sergilemezdi, ayrıca benim zevkim senin kadar düşük mü?-Mad)

7. Firmaların mallarını satıldıkları pazara göre fiyatlandırmak gibi akıllıca bir politikaları vardır, eh tabii bu memlekette kimsenin de bir oyuna 100 dolar veremeyeceğini biliyorlar, hele de korsanlığın ne denli yaygın olduğunu düşünürsen.

8. Çünkü WWW İngilizce "World Wide Web" (Dünya Çapında Ağ) kelimelerinin baş harflerinden oluşuyor da ondan. İn-

ternet denen hahı biz icat etseydik bu kısaltma herhalde DCA olacaktı, ama biz icat etmedik. (Edemeyiz tabii, kimsede takım ruhu yok. Aslında bizimkiler kesin önceden bulmuşlardır bunu ama icat eden adamın işi başından aşkın olduğu için geliştirmeye fırsat bile bulamamıştır. Zaten icadından kime söz etse, aman yardım etmeyelim de başarılı olmasın demişlerdir zavallıya. Güzel ülkemi Bir hocam bize yakın bir arkadaşı olan bir profesörün başından geçenleri anlatmıştı. Çok önemli bir hastalığa ilaç bulmuş adamcagız, patent almaya gitmiş. Profesöre, "Yahu bunu daha Amerikalılar icat edemedi sen nasıl edersin ki Puahahahahah!" diyip geri göndermişler. Fıkra gibi-Cem) (Ağ layasım geldi o fıkra ya. -Mad)

Bize yazın diyoruz ama mümkünse e-mail vasıtası ile yazın diye ısrar ediyoruz. Adreslenmiş ilk sayfada, kuryede (hani şu siyah kolon.)

Mad Dog

TAM SÜRÜM OYUN

KKND 2 (2. Cd)

Heyecanlı bir Real Time Strateji olan KKND 2'de neler yapılabileceğini bu ay derginizle gelen cd ile zaten gördünüz. Bu oyunun devamını oynayabilmek için ihtiyacınız olacak 2.CD'yi LEVEL'in Ağustos sayısı ile bulabilirsiniz. Oyunun Tam çözümünü de takıldığınız yerlerde sizlere yardımcı olmak üzere bu sayıda olduğu gibi yine derginin sayfalarında sizi bekliyor olacak. Adından çok söz ettiren bu hit oyunun orijinalini arşivinizde bulundurma fırsatını kaçırmayın.



Electronic Arts ve Eidos KAPAK KONUSU

Şimdiye kadar E3'de görücüye çıkan firmaları sizin için seçip seçip inceledik. Ağustos sayımızda büyük oyunlarla karşınıza çıkmaya hazırlanan Electronic Arts ve Eidos'un son sürprizlerini bulabilirsiniz. Electronic Arts'in merakla beklenen Red Alert 2'si hakkında çok geniş bir inceleme. Görülmemiş screenshotlar ve yapımcılarla sadece Level Türkiye'ye özel bir röportajı da bu dosyada bulabileceksiniz. Aynı zamanda yine Electronic Arts'in Command&Conqueror: Renegade oyunu hakkında da detaylı bir inceleme bu dosyanın içinde olacak. Tabi, Eidos'u da unutmamak lazım. Startopia ve elbette aklınızı başınızdan alacak olan Commandos 2 ile oyun yapımcılarının nelere kadar olabileceğini birlikte görebileceğiz. Ayrıca aranızda Lara Croft'un gerçek kimliğini merak edenler varsa, yakından inceleme şansına eriştiğimiz (bakınız bu ayki fotoroman) sevgili Lara'nın bütün ölçülerini, bütün özelliklerini ona özel bir sayfada inceleyeceğiz.



EVET, TAMAM! Bu sefer abarttık! Kabul ediyoruz. Ama daha bitmedi.

İncelemeler

VEE,

TAM ÇÖZÜMLER

Shogun

KKND2

Starlancer

Vampire



**Yazı İşleri Müdürüne
Kadın Düşmanı diyen
bir editörün acı sonu!
COMING SOON**

Tabii ki fotoromanımı
ve dergimizin cadı
editörü Serpil'in son
maarifetlerini de
kaçırmayacağınızı
biliyoruz.